10.2009 | 71
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

"Tứ quái"
Beatles: Rock Band

Võ Lâm Truyền Nhân

Cảm nhận bản demo
FIFA 10 trên PC

Play Station 3
"thân gầy" đến Việt Nam

Giá: 14.000 đồng

MEGA VNN

Đón Chào Năm Học Mới

Hãy liên hệ với chúng tôi để biết thông tin và đăng ký dịch vụ:
- Gọi 39.116.116
- @ Truy cập website www.hcmtelecom.vn/khuyenmaiMegaVNN
- Các cửa hàng của VNPT TP. Hồ Chí Minh:
  - 83 Nguyễn Đình Chiểu, Q.3
  - 270B Lý Thường Kiệt, Q.10
  - 02 Hùng Vương, Q.10
  - Và nhiều cửa hàng khác trên toàn thành phố.

Từ ngày 20/08
đến ngày 30/09
Tổng giá trị lên đến
2.400.000 đồng

+ Miễn 100% cước phí hòa mạng
+ Trang bị modem cho các thuê bao đăng ký mới
+ Tặng cước sử dụng tối đa lên đến 12 tháng
+ Sử dụng miễn phí dịch vụ giá trị gia tăng từ MegaVNN
+ Tặng thêm cước thuê bao điện thoại trong 6 tháng liên tiếp cho các khách hàng lắp đặt đồng thời MegaVNN & điện thoại cố định của VNPT
+ Được giảm ngay giá mua máy vi tính và tặng kèm nhiều ưu đãi hấp dẫn từ các đối tác của chương trình

Cơ hội nhận nhiều giải thưởng giá trị trong chương trình quay số trúng thưởng cùng MegaVNN với:

Gọi ngay **39 116 116** để đăng ký dịch vụ.

10 Notebook
Trị giá 20 triệu/chiếc

30 Notebook
Trị giá 10 triệu/chiếc

50 MiniNotebook
Trị giá 7 triệu/chiếc

ROBO technology
CORSAIR

VNPT TP.HỒ CHÍ MINH

VNPT Cuộc sống đích thực

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Ngọc Hà

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG 10.2009 - SỐ 71

GIỚI THIỆU

16 Fairy Tales: Three Heroes - Chuyện thần tiên: Bộ ba vui nhộn
18 Code of honor 3: Desperate Measures - Điệp vụ sinh tử
20 4x4: Hummer - Trường đua địa hình
22 Hearts of iron 3 - Trái tim quả cảm 3
24 East India Company - Công ty Đông Ấn
26 Restaurant Empire II - "Đế chế" nhà hàng 2
28 All Aspect Warfare - Chiến tranh tổng lực
30 Kiếm Thế: Võ hiệp "truyền nhân"
34 Cổ Long Online - Trải nghiệm thế giới võ hiệp Cổ Long
38 Fat Princess - Công chúa phi lũ
40 Fower - Cánh hoa phiêu lưu ký
42 Invicible Tiger The Legend of Han Tao - Huyền thoại võ sư Han
43 Wipeout HD Fury - Đường đua thịnh nộ
44 Marvel vs. Capcom 2 - Siêu anh hùng đại chiến 2
46 WET - Nữ sát thủ
48 "Tứ quái" Beatles: Rock Band
50 Guitar Hero 5 - Rocker quần anh hội
52 Shadow Complex - Sào huyệt dưới lòng đất
54 Il-2 Sturmovik: Birds of Prey - Tung hoành trời Âu
56 Marvel Ultimate Alliance 2 - Liên minh siêu anh hùng Marvel 2
58 Batman: Arkham Asylum - Náo loạn nhà tù Arkham
64 Contra ReBirth - Tay súng cừ
65 Muramasa: The Demon Blade - Quỷ kiếm lộng hành
68 Academy of Champions - Học viện bóng đá
72 Professor Layton and the Diabolical Box - Giáo sư Layton và chiếc hộp bí ẩn
70 Dissida Final Fantasy - Thiện ác đối đầu
74 Darkest Fear - Tột cùng sợ hãi

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT (Mảng sét mới)

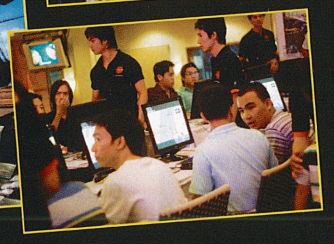
THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí (Mảng sét mới)

NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin thế giới
6 Tin trong nước
8 Tranh hùng cuối hè
10 Khi console lên tiếng
12 Tồn, vong cùng bang hội
14 Vãng tục trong thế giới ảo



SẮP PHÁT HÀNH

76 The Saboteur - Kẻ phá hoại
78 FIFA 10 - Những cảm nhận về bản demo FIFA 10 hệ máy PC

PHẦN CỨNG

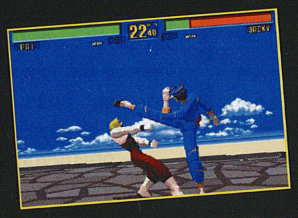
80 PlayStion 3 "thân gầy" đến Việt Nam
82 Màn hình LCD – Sàn đấu rộng
83 FragFX – Chuột "chiến" cho PS3
84 Thỏa mãn "tín đồ" HD
85 Album số cho game thủ
86 "Trinh sát" hay "bắn tỉa"?
87 Hội chuột "không đuôi"

TRỢ GIÚP

88 Tác động từ bên ngoài
89 Hỏi và đáp
90 Biến tay cầm thường thành gamepad Xbox360

SÂN GAME

92 Những tựa game máy thùng đáng nhớ nhất
94 Physics engine – Engine vật lý
95 Game "nhái" game: Bắt chước và tiến hóa



TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90*, thực hiện tương tự cho A và B. Để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/XXXXX*, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

BLIZZARD "MỞ CỬA" STARCRAFT II

Trước đây, Blizzard tuyên bố bỏ chế độ chơi LAN (mạng nội bộ) của Starcraft II vì lý do bảo vệ bản quyền, chỉ hỗ trợ chơi nhiều người thông qua Battle.net. Có lẽ do nhận nhiều ý kiến từ các game thủ mà Blizzard "mở" hơn và có thể sắp tới sẽ có thay đổi. Tại BlizzCon 2009, Blizzard cho biết: ngoài kết nối Battle.net chính thức, họ còn đang thực hiện một dạng kết nối ngang hàng để giải quyết tình trạng chênh lệch chỉ số ping và băng thông kết nối mạng giữa các game thủ. Bên cạnh đó, Starcraft II sẽ còn cho phép game thủ bước vào chế độ chơi đơn khi sử dụng một tài khoản khách (guest account) ở chế độ chơi offline mà không cần phải kết nối đến Battle.net. Tuy vậy, game thủ phải bổ sung thông tin cho tài khoản trực tuyến để có thể sử dụng các kỹ năng có được vào các trận đấu trực tuyến, đồng thời có thể giới thiệu các thành tích đã đạt trong game.

COMMANDOS HỒI SINH

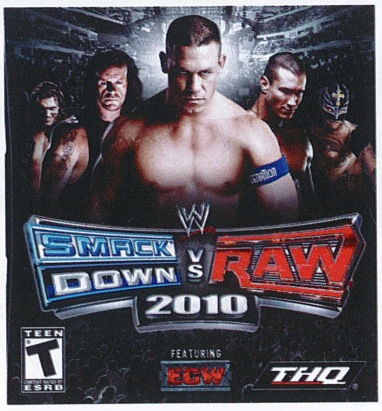
Pyro Studios vừa xác nhận họ đang lên kế hoạch hồi sinh dòng game Commandos với một phiên bản mới sau 3 năm kể từ khi phát hành Strike Force. Được biết, Pyro Studios hứa hẹn sẽ đưa phiên bản mới trở về với phong cách Commandos truyền thống, trong đó nhân vật chính cũng phải động não nhiều để đối phó với các tình huống nguy hiểm. Hiện nay, Pyro Studios đang thực hiện một trò chơi do SEGA phát hành sẽ ra mắt cùng với bộ phim Planet 51 (ngày 30/11/2009). Như vậy, có thể họ sẽ bắt tay vào dự án Commandos trước kỳ nghỉ giáng sinh năm nay.

TIBERIAN TWILIGHT: TỰA MỚI CỦA COMMAND & CONQUER 4

Electronic Arts xác nhận tựa đề cho phiên bản Command & Conquer mới nhất sẽ là Tiberian Twilight – giành được trên 15.000 lượt đề cử từ cộng đồng. Với mục đích xây dựng dòng game Command & Conquer dài hơi và thu hút sự quan tâm của cộng đồng, EA đã tổ chức lấy ý kiến từ các fan và nhận được trên 15.000 lượt đề cử về tựa đề Tiberian Twilight cho phiên bản Command & Conquer 4 mới nhất (dự kiến sẽ ra mắt trong năm 2010). Trước đó cũng đã có 2 phiên bản Command &Conquer mang những cái tên Tiberian Dawn và Tiberian Sun.

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010 TỰ DO HÓA NỘI DUNG

WWE SmackDown vs. Raw 2010 mang đến một chế độ mới gọi là Create-a-Superstar có phần hình ảnh 3D và chất lượng đồ họa cao, cho phép game thủ tạo ra các nhân vật Superstars hay Divas theo kiểu thiết kế nhân vật của nhà phát triển. Bên cạnh đó còn có một công cụ vẽ giúp bổ sung các hình xăm hoặc các kiểu vẽ đặc biệt mà người chơi tạo ra, trong đó có tác dụng cả với quần áo và các vật trang sức. Người chơi còn có thể lựa chọn các kỹ năng tấn công cho nhân vật mới tạo của mình. Game sẽ được THQ phát hành vào ngày 20/10/2009 ở thị trường Mỹ cho các hệ máy Xbox 360, PS3, Wii, PS2, PSP và DS.



DEMO BRUTAL LEGEND DÀNH CHO "VIP"

Bản chơi thử của Brutal Legend sẽ được tung ra trước ngày phát hành chính thức 1 tháng, chỉ dành cho những người đã đặt mua game. Double Fine Productions trong tháng 9 sẽ tung ra bản chơi thử của Brutal Legend cho 2 hệ máy Xbox 360 và PlayStation 3. Những người đặt mua game trước sẽ không chỉ nhận được bản chơi thử này trước ngày công bố rộng rãi (17/9/2009) mà còn được nhận 1 chiếc đàn guitar đặc biệt trong game. Bản chơi thử sẽ trình diễn màn mở đầu của game trong vai trò nhạc công Jack Black và thử sức với các bản nhạc rock đang thịnh hành trên thế giới.

Brutal Legend sẽ có mặt tại Bắc Mỹ vào ngày 13/10/2009, sau đó ở châu Âu ngày 16/10/2009. Tim Schafer, Chủ tịch Double Fine Productions, khẳng định Brutal Legend là tựa game "cần mua" cho những ai yêu thích âm nhạc lẫn thể loại "chặt chém".

DANTE'S INFERNO ĐỊNH NGÀY PHÁT HÀNH

Những tấm screenshot và trailer giới thiệu về game đã gây ấn tượng mạnh với nhiều game thủ và nhanh chóng tạo được sự chú ý. Electronic Arts công bố họ sẽ phát hành trò chơi Dante's Inferno vào ngày 9/2/2010 ở Bắc Mỹ và 12/2/2010 ở châu Âu. Game sẽ có 3 phiên bản dành cho Xbox 360, PlayStation 3 và PSP. Cùng thời điểm ra mắt với trò chơi Dante's Inferno là bộ truyện tranh do DC Comics và Wildstorm phát hành hiện, thêm vào đó là bộ phim hoạt hình do EA và Starz Media phối hợp thực hiện.

HÀNG "ĐỘC" CHO SECTION 8

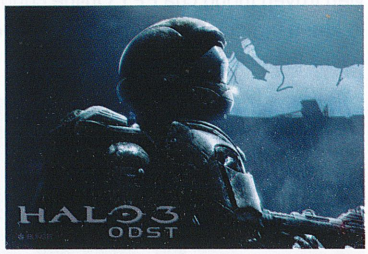
Những người đặt mua trước Section 8 sẽ được nhận thêm một đoạn mã đặc biệt, dùng để mở ra một số loại áo giáp và vũ khí khác nhau. Một trong những vật phẩm đáng chú ý dành cho người mua đặt trước là áo giáp Captain's Armor. Đây là phiên bản cải tiến của loại áo giáp thông dụng mà người chơi thường sử dụng trong game, có miếng đặt Imperial Eagle trên cầu vai hoặc biểu tượng Lion of Orion trên mũ. Ngoài ra, người đặt mua game trước còn có thể sở hữu khẩu súng ngắn SIW7 biệt danh "Black Widow" - "Góa phụ đen". Section 8, game hành động góc nhìn người thứ nhất, sẽ ra mắt vào ngày 11/9/2009.

MICROSOFT GIẢM GIÁ XBOX 360

Microsoft đã chính thức công bố giá bán 2 phiên bản Xbox 360 Pro và Elite sau khi Sony thông báo về việc bán máy PlayStation 3 Slim với giá 299,99USD (khoảng 5,36 triệu đồng). Việc giảm giá sẽ bắt đầu từ ngày 1/9/2009. Cú giảm giá mạnh nhất sẽ là phiên bản Xbox 360 Elite ổ cứng 120 GB, được bán với giá 299,99USD, bằng với giá PlayStation 3 Slim, ít hơn 100USD so với giá ban đầu. Với sự cân bằng về giá như thế, những ai đang muốn tìm kiếm một chiếc máy chơi game chuyên dụng sẽ không còn phải so sánh giá cả khi lựa chọn sản phẩm của Sony hoặc Microsoft. Tuy nhiên, phiên bản Xbox 360 Elite không kèm cáp HDMI. Ở các dòng sản phẩm còn lại, phiên bản Xbox 360 Pro ổ cứng 60GB chỉ giảm 50USD còn 249,99USD (khoảng 4,46 triệu đồng). Riêng phiên bản Xbox 360 Arcade (không có ổ cứng) không giảm giá, vẫn giữ mức 199,99USD (khoảng 3,57 triệu đồng). Dự án Natal (Project Natal) vẫn là "con bài" ẩn của Microsoft trong đợt giảm giá bán máy Xbox 360 lần này.

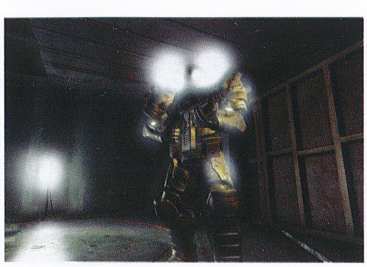
HALO 3: ODST HÚT KHÁCH

Halo 3: ODST (Xbox 360) vững vàng ở ngôi đầu. Trong top 10 game được mong đợi, chỉ có 1 gương mặt mới là Wii Fit Plus, chiếm giữ vị trí thứ 4. Theo bảng thăm dò game thủ (1.000 người) tháng 8/2009 do Gamasutra thực hiện, Halo 3: ODST tiếp tục là trò chơi được mong đợi nhất 2009. Xếp sau Halo 3: ODST là Call of Duty: Modern Warfare 2 của Activision và Assassin's Creed 2 của Ubisoft. Cả 3 vị trí xếp đầu đều là phiên bản cho Xbox 360. Nếu xét về tổng dự định mua trong top 10, Call of Duty: Modern Warfare 2 (1074 lượt chọn) mới là trò chơi được mong đợi nhất, sau đó là Assassin's Creed 2 (950 lượt) rồi mới đến Halo 3: ODST (777 lượt).



ĐÃ CÓ BẢN CHƠI THỬ F.E.A.R. 2: REBORN

Warner Bros. Interactive Entertainment và Monolith Studios vừa tung ra bản chơi thử của trò chơi F.E.A.R. 2: Reborn, phần nội dung tải về mở rộng tiếp theo của F.E.A.R. 2: Project Origin. Bản chơi thử được cung cấp miễn phí dưới dạng tải về qua các dịch vụ Playstation Network và Xbox LIVE Marketplace, mang đến cho người chơi cái nhìn ban đầu trong phần chơi đơn một người của F.E.A.R. 2: Reborn. Bối cảnh trong game diễn ra sau đợt tàn phá nghiêm trọng mà Alma để lại và sự xuất hiện của đám quân nhân bản Replica Soldier Foxtrot 813. Phiên bản đầy đủ của trò chơi F.E.A.R. 2: Reborn sẽ ra mắt vào ngày 3/9/2009 trên các hệ máy PC, Xbox 360 và PS3 kèm theo các bản vá lỗi.



MOTORSTORM: ARCTIC EDGE

Sony xác nhận họ sẽ phát hành trò chơi MotorStorm: Arctic Edge vào ngày 29/9/2009 tới đây nhưng chỉ có cho hệ máy cầm tay PlayStation Portable. Tuy vậy, có đến 2 phiên bản cho PSP: 1 cho ổ UMD thông thường và 1 cho máy PSP Go! dưới dạng tải về (từ ngày 1/10/2009). Cũng sẽ có một phiên bản MotorStorm Arctic Edge dành cho PlayStation 2 nhưng Sony chưa đề cập đến ngày phát hành. Những người đặt mua trước MotorStorm: Arctic Edge sẽ nhận thêm 1 mã cho phép tải loại xe Mirage Rapide cùng một số màu xe qua dịch vụ PlayStation Network. MotorStorm: Arctic Edge đưa người chơi vào vùng đất Alaska để gia nhập các cuộc đua trên bề mặt băng tuyết hoặc địa hình lầy lội.

GRAN TURISMO BÁN KÈM PSP-3000

Sony công bố sẽ bán một phiên bản PSP màu bạc kèm theo trò chơi Gran Turismo sắp ra mắt dành cho chính hệ máy này. Gói sản phẩm bao gồm 1 máy PSP-3000 đọc ổ UMD và game chứa trong ổ UMD, được bán với giá 199,99USD (khoảng 3,57 triệu đồng) vào ngày 20/10/2009. Gói sản phẩm còn kèm theo thẻ Memory Stick 2GB và 3 phiếu tải về: 1 cho chiếc Chevrolet Corvette ZR1 trong game, 1 cho 10 bài hát từ dịch vụ Sony Music Pass và 1 dùng để tải về 1 bộ phim đặc biệt qua PlayStation Network chưa được công bố tên. Máy PSP-3000 được bán trong gói sản phẩm này có màu bạc. Trò chơi Gran Turismo cũng được bán độc lập dưới dạng tải về qua dịch vụ PlayStation Network của Sony.

ISGAF ĐỔI TÊN THÀNH VIETNAM GAMES SHOW

Triển lãm thường niên Game & Giải trí Điện tử Việt Nam 2009, với tên tiếng Anh là "Vietnam Games Show 2009" sẽ diễn ra từ 27-29/11/2009 tại Nhà thi đấu Quân khu 7, 202 Hoàng Văn Thụ, Q.Phú Nhuận, TP.HCM. Đơn vị tổ chức: Hiệp hội Doanh nghiệp Phần mềm Việt Nam (VINASA) cùng CLB Doanh nghiệp Game và Nội dung số Việt Nam (VGB).

AUTODESK TUNG RA MAYA 2010

Ngày 10/9/2009, công ty Audesk đã cho ra mắt giải pháp Maya 2010 và bộ sản phẩm Digital Entertainment Creation. Phiên bản Maya 2010 hợp nhất Maya Complete 20009 và Maya Unlimited 2009. Công ty GlassEgg Digital cho biết họ chủ yếu vẫn dùng Autodesk 3dsmax để thực hiện gia công đồ họa và có xuất file theo định dạng của Maya để gửi theo yêu cầu khách hàng.

VINAGAME CÓ THÊM ZING DANCE VÀ ZING XẾP GẠCH

Nhà phát hành trên đã ra mắt bản Closed Beta trò chơi nhảy trực tuyến mới mang tên Zing Dance ngày 18/9/2009. Để giúp người chơi có thể thoải mái khám phá thế giới vũ điệu của Zing Dance, mỗi nhân vật khi tham gia vào trò chơi sẽ được tặng 10.000 vàng (tiền tệ trong game). Zing Dance là trò chơi thuộc thể loại game vũ điệudo công ty H3D sản xuất và đã được phát hành tại Trung Quốc bởi công ty Tencent với tên là QQ Dance. Trang chủ: *http://dance.zing.vn*. Bên cạnh đó, Zing Play tiếp tục ra mắt một game mới: Xếp Gạch vào ngày 22/9/2009. Xếp Gạch, tên tiếng anh là Tetris có "tuổi thọ" 25 năm và là game có nhiều lợi ích cho trí tuệ của người chơi. Tải game tại *http://play.zing.vn*

FPT ONLINE "THỈNH" TÂY DU KÝ

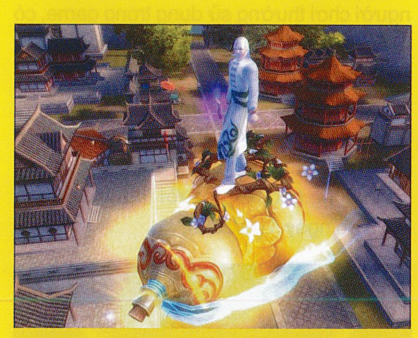
Mặc dù đã công bố nhiều dự án game trực tuyến mới nhưng Tây Du Ký (TDK) là tựa game được FPT Online giới thiệu trước cộng đồng ngày 9/9/2009. TDK là game 2D do công ty LineKong (Trung quốc) phát triển. Theo những giới thiệu sơ nét, trong TDK, người chơi sẽ phải học 72 phép thần thông để đủ sức vượt qua 81 kiếp nạn trên con đường thỉnh kinh. Người chơi sẽ phải hóa thân thành 1 trong 4 nhân vật (Đường Tam Tạng, Tôn Ngộ Không, Trư Bát Giới và Sa Tăng) và hợp sức với người chơi khác để vượt qua các kiếp nạn. Các nhân viên truyền thông của FPT Online cũng tiết lộ khả năng diễn viên Lục Tiểu Linh Đồng sẽ trở thành đại sứ của TDK.

MU ONLINE MỞ THÊM SERVER ATLANS

Server Atlans đã ra mắt game thủ vào 20/9/2009 – một ngày sau buổi offline sinh nhật MU 4 tuổi. Quà tặng cho game thủ tại Atlans là Vũ Khí Tuyệt Hảo – Trao Top Anh Hùng, áp dụng cho những game thủ đua cấp độ trong vòng 40 ngày, tính từ ngày 20/9/2009. 10 game thủ đạt top level khi kết thúc sự kiện sẽ được nhận phần thưởng rất có giá trị lần đầu tiên xuất hiện trong game đó là Vũ khí Hoàn hảo cấp độ 380 tính năng tự chọn. Trang chủ: *http://mu.gate.vn*

THẾ GIỚI HOÀN MỸ "TRÌNH LÀNG" PHI HÀNH KHÍ MỚI

Ba phi hành khí (dùng để bay trên không) mới trong thế giới ảo này là bình hồ lô Tử Kim Hồ Lô, con ong Bưu Hãn Binh Phong, đôi cánh Kim Cương Vũ Dực. Tuy nhiên, chỉ cư dân Hoàn Mỹ nào may mắn có được Ngự Không Chi Tương - vật phẩm có số lượng rất ít trên đại lục Hoàn Mỹ thì người đó mới đổi lấy những phi hành khí cao cấp nói trên từ đầu tháng 9/2009.



TRU TIÊN MỞ MÁY CHỦ PHỆ HỒN

Phệ Hồn là tên một pháp bảo có sức mạnh vô song trong tay nhân vật chính Quỷ Lệ (Trương Tiểu Phàm) trong tiểu thuyết huyễn hiệp Tru Tiên của nhà văn Tiêu Đỉnh (Trung Quốc). Cùng với 3 pháp bảo đại diện cho 3 cụm máy chủ cũ như pháp bảo Thương Tâm Kỳ Hoa của Bích Dao, thần kiếm Thiên Gia của Lục Tuyết Kỳ và Thất Tinh kiếm của Tiêu Dật Tài, sự có mặt của Phệ Hồn sẽ góp vào bộ sưu tập các tuyệt thế pháp bảo một cái tên nổi tiếng nhất. Máy chủ Phệ Hồn đã mở cửa từ ngày 9/9/2009.

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA: HƯỚNG ĐẾN HÀN QUỐC

Đội vô địch tại vòng chung kết Silkroad Tournament tại Việt Nam sẽ được tham dự giải vô địch thế giới Silkroad Tournament tại Hàn Quốc – nơi sản sinh ra Silkroad Online. Đây chính là một ước mơ cháy bỏng của bất kỳ game thủ Việt Nam nào khi tham gia hành trình huyền thoại. Có lẽ chính vì điều đó mà vòng chung kết Silkroad Tournament tại Việt Nam phải còn gần một tháng nữa mới bắt đầu nhưng không khí luyện tập tại các tỉnh thành nơi có đội lọt vào vòng chung kết đang diễn ra vô cùng nóng bỏng. Tham khảo thêm thông tin về giải đấu này tại *www.conduongtolua.com.vn*

REXONA TAY ĐUA CỰ PHÁCH

Cùng trải nghiệm sức mạnh
bảo vệ vượt trội của **Rexona Men V8**
và có cơ hội trúng siêu xe **Honda CBR 150CC**
trị giá **100 triệu đồng**

Hãy sử dụng Rexona Men V8 để tự tin tham gia cuộc thi **"Rexona Tay Đua Cự Phách"**.
Soạn tin nhắn theo cú pháp dưới đây và gửi tới tổng đài **8240** để tham gia ngay:
RV8 SG P5 (nếu bạn ở Tp HCM) hoặc RV8 HN P5 (nếu bạn ở Hà Nội)
Rất nhiều phần quà khủng đang chờ bạn:

- **2 siêu xe Honda CBR 150cc trị giá tới 100.000.000 đồng**
- **30 điện thoại Nokia E63**
- **600 áo thun thể thao V8**

Hãy truy cập **www.rexona.com.vn** để biết thêm chi tiết.

Rexona Men V8

ĐẲNG CẤP VƯỢT TRỘI, MẠNH MẼ TUYỆT ĐỐI

Sản phẩm của công ty LD Unilever Việt Nam. Lô A2-2 KCN Tây Bắc Củ Chi, xã Tân An Hội, huyện Củ Chi, Tp.HCM, Việt. Số phiếu tiếp nhận Sở Y Tế: 169/09/QCMP

Hai vòng chung kết thể thao điện tử (eSports) để tuyển cao thủ tham dự WCG Grand Final 2009 và AIG III suýt nữa là "giẫm chân" nhau vào cuối Hè 2009.

Tranh hùng cuối Hè

Sau khi tổ chức xong giải đấu VEC khu vực miền Trung (kết thúc ngày 12/9/2009), thời gian để VTC game tổ chức các trận đấu chọ đội tuyển AIG III Việt Nam khá gấp rút. Nhiều lúc, khả năng 2 giải đấu WCG VN 2009 và AIG III diễn ra trùng thời điểm rất cao. Nếu điều đó xảy ra, các game thủ VN bắt buộc phải chọn 1 trong 2 chỗ để thi đấu. Tuy nhiên, vào phút cuối, giải chọn đội tuyển VN tham dự AIG III đã được xác định thi đấu vào ngày 24/9/2009 còn WCG VN 2009 diễn ra sau đó, từ 26-27/9/2009.

Ông Nguyễn Quốc Bảo, đại diện Ban tổ chức WCG VN 2009 cho biết, các game thủ VN đã đăng ký tham dự động đảo; tính đến chiều 18/9/2009 (ngày hạn chót) số lượng thí sinh đăng ký đã vượt mức 1500 người. Ban tổ chức WCG VN 2009 đã phải nhận thêm khoảng 200 thí sinh.

Năm nay, WCG VN 2009 tổ chức 9 môn thi đấu. Bên cạnh các môn thi đấu thể thao điện tử (eSports) truyền thống, WCG VN 2009 tổ chức thêm giải cho các môn Age of Empire, Dday, game flash Viwawa Tuxedo (do công ty Singapore là Pendulad phát hành) và game online Taan Online (do FPT Online phát hành).

Viwawa Tuxedo (*www.viwawa.com*) chỉ dành cho nữ giới đăng ký thi đấu. Còn Taan Online (*http://taan.gate.vn*) được tổ chức thi đấu qua Internet tại TP.HCM và HN. Các trận chung kết sẽ diễn ra tại CyZone (HN) và BobaNet (TP.HCM)..

Nhằm xây dựng lực lượng trọng tài eSports sẵn sàng làm nhiệm vụ tại AIG III vào đầu tháng 11 tới đây, từ ngày 14 – 18/9/2009, Tổng cục Thể dục thể thao và Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam (VIRESA) đã tổ chức lớp tập huấn trọng tài eSports tại hội trường C2 của trường ĐHBK Hà Nội. Có 60 trọng tài tham gia lớp tập huấn này, được cử từ các sở VH-TT-DL các tỉnh.

YÊN KHÊ

Thủ tục mua trả góp đơn giản

Kết nối Mega VNN ưu đãi

Phiếu tặng sách giáo khoa

Máy Tính Học Đường

Hàng ngàn quà tặng may mắn

intel CORE 2 Quad inside

Look for Intel Inside®

Máy tính học đường nâng bước tương lai

CẤU HÌNH ĐỒNG

CPU: Intel® Atom™ Processor 330 MB: BLKD945GCLF
Memory: DDR2-800 1GB
HDD: SATA II 80GB Monitor: 15" LCD
Giá: 4,790,000 VNĐ (đã bao gồm VAT)

CẤU HÌNH BẠC

CPU: Intel® Pentium® Processor E5300 MB: Intel G31 chipset
Memory: DDR2-800 2GB
HDD: SATA II 160GB ODD: SATA DVD 16X Monitor: 17" LCD
Giá: 6,990,000 VNĐ (đã bao gồm VAT)

CẤU HÌNH VÀNG

CPU: Intel® Core™ 2 Duo Processor E7500 MB: Intel G41 chipset
Memory: DDR2-800 2GB
HDD: SATA II 250GB ODD: SATA DVD 16X Monitor: 17" LCD
Giá: 8,890,000 VNĐ (đã bao gồm VAT)

CẤU HÌNH KIM CƯƠNG

CPU: Intel® Core™ 2 Quad Processor Q8400
MB: Intel G41 chipset Memory: DDR2-800 2GB
HDD: SATA II 250GB ODD: SATA DVD-RW Monitor: 17" LCD Wide
Giá: 9,990,000 VNĐ (đã bao gồm VAT)

- **QUÀ TẶNG KÈM THEO MỖI MÁY TÍNH:** Phiếu mua sách giáo khoa, đồ dùng học tập trị giá 60,000 đồng tại hệ thống nhà sách. Bộ phần mềm VietSoftware Asianux Desktop 3.5. Ngoài ra khách hàng mua máy tính có cấu hình Intel® Core™ 2 Duo và Core™ 2 Quad sẽ nhận được phiếu rút thăm may mắn với hàng ngàn giải thưởng có giá trị và bộ phần mềm phòng chống virus Kaspersky bản quyền sử dụng 6 tháng. Chương trình bắt đầu từ **06/08/2009** đến **30/09/2009**. Xem chi tiết trên **www.maytinhhocduong.com**
- Hãy tham dự ngày hội đến trường do Intel tổ chức tại các thành phố nơi gần bạn nhất và tham gia các cuộc thi trực tuyến để nhận những món quà tặng xinh xắn. Xem chi tiết trên **www.maytinhhocduong.com**

ĐỐI TÁC CUNG CẤP MÁY TÍNH:

- **Khai Trí** 217Bis Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, HCM | 08 39256169
- **Robo** 25 Phạm Viết Chánh, Q.1, HCM | 08 39252797
- **Nguyễn Hoàng** 240 Võ Văn Tần, Q.3, HCM | 08 62901177
- **Huetronics** 5-7 Hoàng Hoa Thám, Huế | 054 3846146
- **Phi Long** 152 Hàm Nghi, Q. Thanh Khê, Đà Nẵng | 0511 3816000
- **Phúc Anh** 83 Phạm Ngọc Thạch, Hà Nội | 04 35737383

©2009 Intel Corporation. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Core i7, Core i7 Inside, Centrino 2, Centrino 2 Inside, Atom and Atom Inside are trademarks of the Intel Corporation in the United States and other countries.

Khi console lên tiếng

Sự xuất hiện ngày càng nhiều của các tiệm PS3 tại TP.HCM là minh chứng cho sự hấp dẫn của game console.

Trò chơi cao cấp

Play Station 3 (PS3) là dòng máy chơi game thế hệ mới của Sony, "kế tục" thành công của dòng máy PS2. Cách đây khoảng 2 năm những tiệm PS3 ở TP.HCM rất ít. Nhưng thời gian gần đây, có nhiều tiệm PS3 xuất hiện làm cho dòng máy cao cấp này trở nên phổ biến với mọi người hơn và chơi PS3 là điều hết sức đơn giản. Anh Huỳnh Thanh Tú chủ tiệm game VyVy@, 598 đường CMT8, Quận 3, TP.HCM cho biết: "Cách đây khoảng nửa năm toàn thành phố có dưới 30 tiệm PS3, nhưng 2 tháng trở lại đây thì số lượng tiệm PS3 đã tăng gần gấp đôi". Tuy nhiên, dòng máy này khá đắt đỏ nên vẫn còn kén người chơi. Hầu hết các tiệm PS3 ở TP.HCM đều nằm ở khu vực trung tâm như Q.1, Q.3, Q.5, Q.10 - nơi tập trung đông game thủ và người dân có mức sống cao.

TGG có cuộc thăm dò ý kiến tại các của hàng bán máy chơi game console trên đường Paster, TP.HCM nơi tập trung rất nhiều của hàng bán máy chơi game, thì được biết rằng hiện nay các tiệm game console không đầu tư vào máy PS2, chủ yếu đầu tư vào máy PS3. Chị Nguyễn Thị Thanh Đào, cửa hàng Ngọc Hà, 94B Paster Q1, TPHCM cho biết thêm "máy PS2 đã xuất hiện tại thị trường Việt Nam gần 8 năm, doanh số bán vẫn cao hơn PS3 nhưng chủ yếu là khách hàng mua lẻ. Giới kinh doanh tiệm game chỉ chọn PS3".

So với các tiệm PS2 thì các tiệm PS3 mang diện mạo hoàn toàn khác. Sự khác biệt lớn nhất mà ta có thể dễ dàng nhận thấy đó là hệ thống màn hình. Không còn những màn hình ti vi CRT 21" "dày cộp" và "bé xíu" như ở những tiệm PS2, tiệm game PS3 trang bị tối thiểu là những màn hình LCD 32" theo chuẩn HD nhỏ gọn với hình ảnh sắc nét, trung thực. Và để tương xứng với hệ máy tiên tiến PS3, màn hình "xịn" thì phòng ốc cũng được bài trí rất chuyên nghiệp và gọn gàng. Hầu hết các phòng máy đều trang bị máy điều hòa, có lẽ bạn khó tìm ra phòng máy PS3 nào chỉ dùng quạt. Thường chỗ ngồi là những ghế xa-lông được thiết kế riêng làm cho người chơi cảm giác thoải mái.

Ngoài việc đầu tư "phần cứng" cho mỗi đầu máy tốn gần 1.000 USD (khoảng 18 triệu đồng), thì đầu tư "phần mềm" là những tựa game cũng rất tốn kém. Đĩa game PS3 khá đắt, trung bình phải hơn 1 triệu đồng mỗi đĩa. Thế nên người đầu tư cũng chọn lọc rất kỹ các tựa game. Ông Lưu Quốc Hùng chủ tiệm game PS3 Start, 91 An Điềm, quận 5, TPHCM cho biết "cửa hàng có 10 đầu máy và có khoảng 50 tựa game nhưng mỗi tựa game chỉ có từ 2 đến 3 đĩa; chỉ có trò bóng đá PES là đủ 10 đĩa."

Chơi tiệm có gì hay ?

Để sở hữu bộ trò chơi điện tử PS3 dường như vẫn là một mơ ước khá "xa xỉ" đối với nhiều người. Thế nên nhiều game thủ chọn giải pháp ra tiệm chơi, không phải bỏ ra cả ngàn USD đầu tư cho cỗ máy chỉ dùng để chơi game nhưng vẫn thỏa sức khám phá sự hấp dẫn của cỗ máy đắt tiền này.

Nhưng cũng có game thủ sở hữu máy PS3 nhưng vẫn thích đến tiệm chơi. Vì

ở tiệm mang lại những trải nghiệm thú vị mà ở nhà không có được. Game thủ Phan Quốc Việt, sinh viên ĐH Hồng Bàng chia sẻ: "Ở nhà, mình có máy PS3 nhưng cũng thường ra tiệm chơi, vì có cơ hội chia sẻ kinh nghiệm với mọi người, có cảm giác được hoà vào thế giới game mà ở nhà chơi một mình không bao giờ có". Không những thế ở tiệm còn có nhiều tựa game cho người chơi lựa chọn. Nhiều tựa game người chơi cũng chỉ muốn tìm hiểu chứ chưa quyết định sẽ "cày". Nhưng để chơi cho biết, game thủ cũng phải bỏ ra một số tiền lớn để mua đĩa. Và cái giá để "chơi cho biết" này cũng khá tốn kém. Thế nên, người chơi có thể ra tiệm tìm hiểu game đó trước khi mua cũng là một giải pháp hay.

Hầu hết những người chơi game PS3 trước kia là fan của PS2. Có nhiều lý do để game thủ thay đổi thói quen của mình. Chẳng hạn, họ muốn "tìm cảm giác mới" hay "nghe quảng cáo nhiều quá chơi cho biết". Nhưng đều có một điểm chung là một khi đã chơi PS3 thì họ thường không muốn quay lại với PS2. Vì PS3 có nhiều ưu điểm hơn so với PS2. Cảm nhận của đầu tiên của các game thủ khi chơi PS3 là phần đồ hoạ, âm thanh tốt hơn rất nhiều so với PS2. Bên cạnh đó, người chơi sẽ không cảm thấy "vướng víu" vì những sợi dây của gamepad PS2. Vì gamepad của máy PS3 là loại không dây.

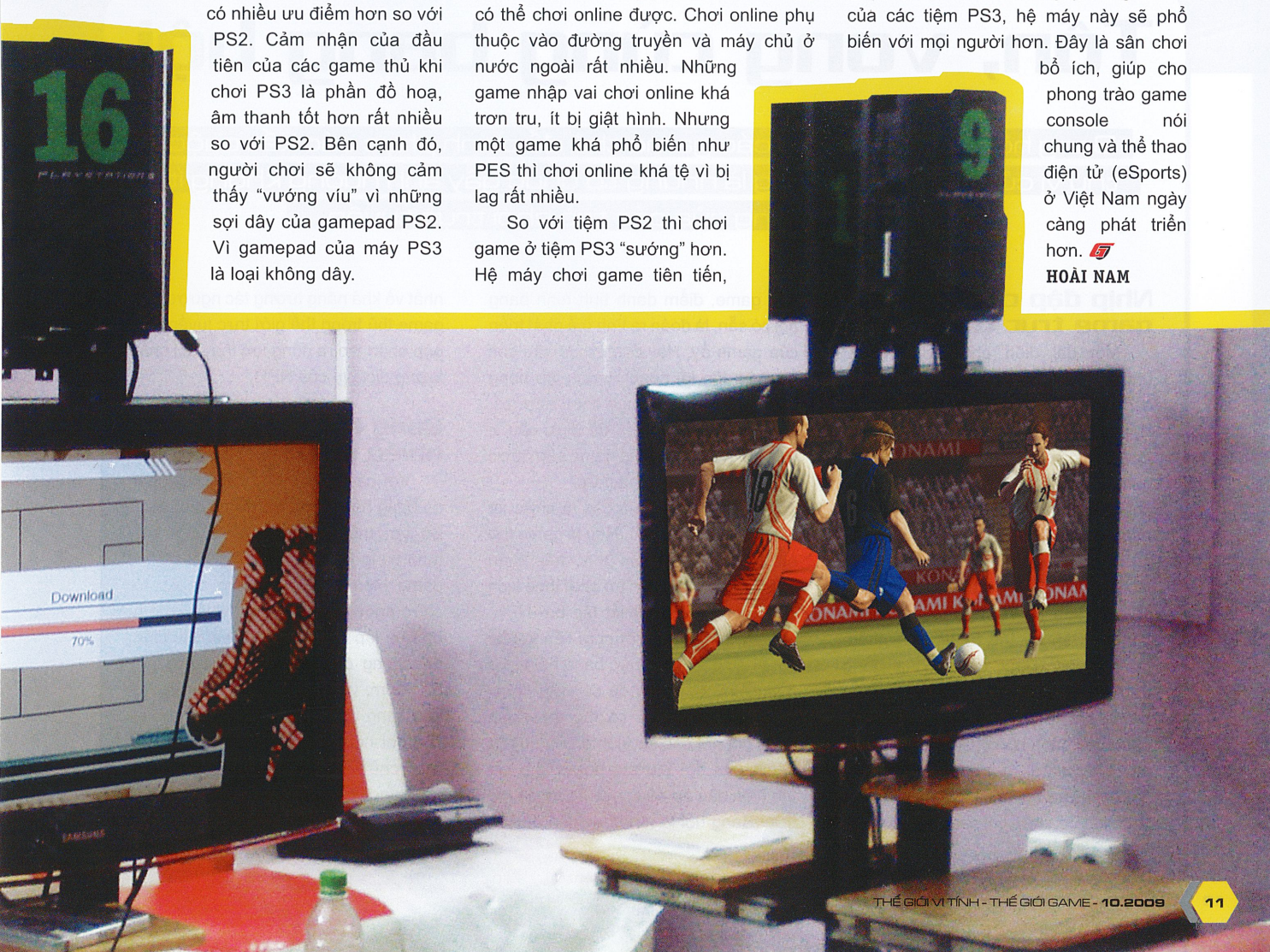
"Trước đây khi chơi game console thì chỉ chơi offline, nhưng khi mình biết PS3 chơi được online thì thường chơi Call of Duty với cộng đồng nước ngoài, có điều kiện giao lưu và nâng cao tay nghề rất nhiều" bạn Việt cho biết thêm.

Tuy nhiên, không phải game nào cũng có thể chơi online được. Chơi online phụ thuộc vào đường truyền và máy chủ ở nước ngoài rất nhiều. Những game nhập vai chơi online khá trơn tru, ít bị giật hình. Nhưng một game khá phổ biến như PES thì chơi online khá tệ vì bị lag rất nhiều.

So với tiệm PS2 thì chơi game ở tiệm PS3 "sướng" hơn. Hệ máy chơi game tiên tiến, màn hình sắc nét, chỗ ngồi thật thoải mái, mát mẻ. Tuy nhiên, chi phí chơi khá đắt so với các hệ máy khác. Với giá dao động từ 10.000đ đến 15.000đ một giờ chơi, game thủ phải bỏ gần gấp đôi số tiền so với PS2.

Với sự xuất hiện ngày càng nhiều của các tiệm PS3, hệ máy này sẽ phổ biến với mọi người hơn. Đây là sân chơi bổ ích, giúp cho phong trào game console nói chung và thể thao điện tử (eSports) ở Việt Nam ngày càng phát triển hơn.

HOÀI NAM



Tồn, vong cùng bang hội

Bang hội là chỗ dựa của các game thủ để chinh phục các kết cuộc thú vị của game. Đó cũng là những tổ chức gây ảnh hưởng không ít đến thành công của các trò chơi trực tuyến.

Nhịp đập của xã hội game trực tuyến

Một đại diện phát hành game online từng so sánh rằng sự tồn vong các bang hội (guild, faction…) chính là nhịp đập sống còn của game. Dù trước đó đã quảng bá ra sao, sau khi 1 game chính thức khai mở server, nhà phát hành cũng phải nhìn vào lượng bang hội thành lập để quyết định các bước chăm sóc khách hàng tiếp theo. Nếu số bang hội và thành viên trong đó gia tăng không ngừng, nhà phát hành (NPH) có thể tự tin sản phẩm đứng vững. Hoạt động cộng đồng được chuyển từ chăm sóc thị trường chung chung sang chiêu mộ, hô hào phát triển bang hội ở từng server (cụm máy chủ game).

Nhiều game thủ kinh nghiệm trước khi chọn trò chơi, chỉ cần vào các diễn đàn game, điểm danh tình hình bang hội có sẵn, là đoán ra tình thế phát triển của game ấy. Hay ở mức độ sâu sắc hơn, họ lên kế hoạch thành lập bang hội, tập hợp những bạn chơi "hợp rơ", "online thường xuyên" để mưu cầu vị thế mạnh trong những game sắp được thương mại hóa chính thức.

Bang hội chính là các tổ chức xã hội của các game thủ. Nếu là game thủ online chơi đơn lẻ, họ phải chấp nhận các sự kiện, diễn tiến trò chơi theo kịch bản có sẵn, được thiết lập bởi NPH. Nhưng một khi người chơi liên kết lại với nhau qua hình thức bang hội trong game online, thì họ đã có vị trí khác, tiếng nói khác. Họ có thể đưa kiến nghị, đòi hỏi các sự kiện diễn ra trong game gần đời thường hơn, thậm chí thể hiện dấu ấn riêng của họ mạnh mẽ hơn. Bang hội là nơi biểu hiện đầy đủ nhất về khả năng tương tác ngược của game thủ trong thế giới trực tuyến. Họ góp phần tạo ra động lực thay đổi chất lượng dịch vụ của NPH.

Bang hội: Nhìn từ nhiều phía

Với các game thủ, việc chơi phải có bang hội giờ đã trở thành nhu cầu. So với thời kỳ giới online mới tập tễnh cùng MU, lượng bang hội ở các game hiện nay ngày càng nhiều, tổ chức ngày càng quy củ. Nhiều nhóm bạn bè lập bang hội, lập website/diễn đàn riêng để truyền thông trong nội bộ nhóm, và khi "chán" game này, họ kéo sang game khác gần như không còn sót người nào. Anh Thái Bùi Hải Sơn, chủ tiệm GameZone (Liên Chiểu, Đà Nẵng) bày tỏ, game online đã tạo nhiều kênh bạn bè thân thiết nhờ hệ

thống bang hội và dù game ngừng phát hành, họ vẫn giữ quan hệ bạn bè thân tình. Bản thân anh, trước đây chơi Con Đường Tơ Lụa đã quen không ít bạn, để hiện tại cùng chuyển sang các game mới một cách nồng nhiệt. Nhiều game thủ khác thừa nhận, chỉ thông qua bang hội, người chơi mới lộ rõ cá tính, lối hành xử và được mọi người công nhận. Trong các bang hội luôn xuất hiện các cá nhân kiệt xuất hay nhóm nhân vật thú vị và đó là lý do khiến ai cũng thích tìm kiếm bang hội để nhập cuộc.

Bám sát thực tế đó, các NPH luôn xác định việc hợp tác cùng tiến với các bang hội là yếu tố then chốt giúp sản phẩm của họ thành công. Rất dễ thấy đa số sự kiện trong và ngoài game do nhà phát hành tổ chức đều nhắm vào bang hội. Những giải thi đấu, gặp gỡ offline, đối tượng ưu tiên luôn là các bang hội, chủ bang hội. Tính ra, bang hội là nhóm game thủ thụ hưởng nhiều nhất các giá trị đầu tư về thị trường của nhà phát hành. Ngược lại, chính họ giúp cổ súy, gia tăng game thủ cho các game và không ít bang hội còn lại đầu mối "đóng góp" kinh phí vào game rất lớn.

Bang hội, cũng như bất kì tổ chức nào, đều có lúc thăng và thoái trào, tạo ảnh hưởng tích cực hoặc tiêu cực đến NPH. Do đó, nhà phát hành nào khôn khéo kéo dài thời gian hài lòng của bang hội, cũng có nghĩa sẽ nắm giữ hàng trăm, thậm chí hàng ngàn game thủ trong trò chơi. Đôi khi NPH cũng có thể tận dụng những bang hội mang tiếng "xấu" để tạo áp lực cạnh tranh, lôi cuốn gamer ganh đua "trả đũa". Nhiều game thủ Tru Tiên vẫn nhớ rõ một giai đoạn game này tồn tại 2 phái giành vị trí đầu lĩnh server, lôi cả cộng đồng theo cuộc chiến liên miên của họ. Rốt cuộc, hai bên cùng mỏi mệt và "đường ai nấy lo". Chỉ có nhà phát hành hưởng lợi bởi bên nào cũng đua tranh "cày cuốc" và nạp thẻ. Bá Chủ Thế Giới (Granado Espada), quả bom tấn của FPT Online hè qua đang có cảnh tương tự với cuộc chiến giữa phe The One và liên minh Elite Vietnam, NoMerci, Ocean ...

Tuy nhiên, không phải bang hội nào cũng hoạt động tích cực. Đã có câu chuyện các bang hội cùng hack, bot tràn lan trong game, buộc nhà phát hành thẳng tay nghiêm trị, dẫn đến kết quả đáng buồn. Khi các bang hội lớn bị xử phạt, thành viên giải tán, game online cũng bị tổn thất, thậm chí suy sụp không gượng được nữa. "Vụ án trảm hơn 17 ngàn tài khoản game Cabal" của nhà phát hành AsiaSoft được xem là một điển hình cho những sự cố ấy.

Bang hội: Không thể thiếu

Thực tế đến nay, sau một thời gian phát triển của thị trường game trực tuyến Việt Nam, sự tồn tại của bang hội luôn là đề tài để các game thủ ngày đêm nói đến. Đơn cử, giới nhân sĩ Võ Lâm Truyền Kỳ sẽ không ai quên 2 từ Hắc Điếu, bang hội có sự quy tụ của nhiều "đại gia" đầu tư, gắn bó tâm huyết với trò chơi, hiện vẫn sở hữu những vật phẩm giá trị không bang hội nào có được. Các game thủ ở game khác cũng luôn có bang hội uy tín để gợi nhớ, như NoFeaR server Thái Dương, GLORY server Bắc Đẩu của game Con Đường Tơ Lụa; hay SPARTA ở server Thiên Gia của game Tru Tiên... Tất cả tồn vong hưng thịnh của mỗi bang hội trong đó, đều in đậm tình cảm tâm tư của từng nhóm người chơi và qua đó, trở thành điểm tựa không thể bỏ qua cho mỗi NPH, trước khi đặt ra bài toán phát triển thị trường bền vững!

THANH NGUYÊN

Môi trường game trong sạch và lành mạnh là do ý thức của game thủ.

Văng tục trong thế giới ảo

Đôi khi chửi là cách phản kháng của game thủ trước những điều chưa đúng trong game.

Cuộc chiến bất tận

Sau chiến dịch tháng "Hành động vì môi trường game trong sạch, lành mạnh 2009" được thực hiện từ 1-31/8/2009, hàng nghìn tài khoản của game thủ đã bị xử lý. Đa số các tài khoản bị "thổi còi" tập trung vào các trò chơi có được cộng đồng game thủ lớn như Võ Lâm Truyền Kỳ 1(VLTK1), Chinh Đồ của VinaGame, Audition, Đột kích của VTC, MU, Thiên Long Bát Bộ của FPT Online …

Trong các trò chơi bắn súng trực tuyến (FPS Online) như Biệt Đội Thần Tốc của VinaGame, Đột Kích của VTC hay Đặc Nhiệm của FPT Online, do tính chất của trò chơi mang tính đối kháng nên game thủ thường xuyên có những ngôn từ thô tục và mạt sát lẫn nhau. Tuy nhiên, nhà phát hành chưa dám "sờ gáy" người chơi bởi lượng CCU (người chơi đồng thời) của các trò chơi FPS Online này tương đối thấp và nếu làm mạnh tay phần nào cũng làm ảnh hưởng đến doanh thu.

Tương tự, Võ Lâm Truyền Kỳ 1 cũng gặp khó khăn khi game thủ chỉ mất khoảng 30 phút để tạo được một tài khoản có đầy đủ tính năng như những người chơi khác. VinaGame cũng khá "đau đầu" vì khi khóa tài khoản này thì tức thì 30 phút sau lại có một tài khoản khác có một kênh tuyên truyền tương tự. Để qua mặt hệ thống bắt lỗi các từ ngữ mặc định của trò chơi, game thủ cũng vượt rào bằng các ký tự như khoảng trắng (sex thành s e x hoặc www.gai thành www . gai ….). Những ký tự mà người chơi đặt ra sẽ không bị hệ thống chặn lại vì không trùng với các từ khóa mà nhà phát hành đặt ra.

Theo tổng kết của Câu lạc bộ Doanh nghiệp Game và Nội dung số Việt Nam (VGB), tháng "Hành động vì môi trường game trong sạch và lành mạnh 2009" đã có trên 10.000 tài khoản bị khóa. Trong đó, VTC Game với 3178 tài khoản từ các trò chơi Audition, Cross Fire, Phi Đội …; VinaGame cũng tham gia chiến dịch với 1280 tài khoản bị khóa vĩnh viễn từ các trò chơi VLTK1, Chinh Đồ, Biệt Đội Thần Tốc …. Ngoài ra, SaigonTel đã "xuống tay" với hàng trăm tài khoản vi phạm từ các trò chơi như Shaiya, Chiến Quốc, Robot Đại Chiến.

Bên cạnh các giải pháp kỹ thuật răn đe, tạm khóa và khóa vĩnh viễn các tài khoản của người chơi có biểu hiện phi văn hóa khi tham gia chơi game online, các doanh nghiệp game online còn đặc biệt quan tâm công tác tuyên truyền, giáo dục, nhân rộng các cá nhân, tập thể điển hình đóng góp tích cực vì một môi trường game trong sạch lành mạnh. Các trường hợp bị xử phạt thường do sử dụng tên của các danh nhân chính trị, văn hoá, lịch sử; nói tục, có hành vi cư xử thiếu văn hóa, xúc

phạm đến nhà phát hành trò chơi và người chơi khác ở trong trò chơi và trên diễn đàn; tuyên truyền thông tin vi phạm pháp luật, quy định của nhà phát hành và lợi dụng lỗi của trò chơi để hack làm ảnh hưởng trực tiếp đến trò chơi.

Có nên "mạnh tay" với game thủ?

Về phía các game thủ, nhiều người nhận định rằng đây là một trong những hành động nên làm của các nhà phát hành game. Bởi lẽ, khi tham gia vào một trò chơi nào đó, người chơi sẽ cảm thấy rất khó chịu khi phải đón nhận hàng loạt những từ ngữ và lời nói thô tục chỉ để giải quyết những mâu thuẫn trong trò chơi. Nhiều game thủ còn lựa chọn các kênh thông tin trong trò chơi để quảng bá các địa chỉ website với nội dung đồi trụy, sex hay kích động người chơi khác ... Anh Huỳnh Ngọc Thiện, một người chơi VLTK tại Quận 3 TP.HCM tỏ ra bức xúc: "Theo tôi nghĩ, dù game thủ ở độ tuổi nào đi nữa nhưng khi tham gia trò chơi kèm theo lời nói thô tục là điều không thể chấp nhận được. Những hành động này làm ảnh hưởng ít nhiều đến môi trường game nói riêng và văn hóa của các nhà phát hành lẫn người chơi game tại Việt Nam nói chung. Nhà phát hành cũng cần phải có trách nhiệm và qui định mới có thể tạo ra môi trường game trong sạch hơn". Cũng có những nữ game thủ không ít lần phải đỏ mặt tía tai khi chứng kiến những lời nói thô tục từ người chơi khác. Bạn Nguyễn Kim Oanh, một game thủ nữ tham gia trò chơi VLTK1 tại Cần Thơ mà tôi từng tiếp xúc, bày tỏ quan điểm trước những hành động thiếu văn hóa: "Tôi đồng ý là những người chơi game là có nhiều lứa tuổi, cách suy nghĩ, thể hiện khác nhau nhưng chỉ vì những mâu thuẫn nhỏ hay bày tỏ bức xúc của mình trong trò chơi bằng những từ ngữ thô tục đã thể hiện trình độ và cách cư xử của mình với nhiều người khác. Tôi hoàn toàn không chấp nhận những hành động đó. Và theo tôi, có rất nhiều cách dễ thương và hợp lý để thể hiện cảm xúc của mình".

Nhà phát hành: Giơ cao, đánh khẽ

Khóa các tài khoản của người chơi vi phạm cũng đồng nghĩa với việc giảm bớt nguồn thu của trò chơi. Vì thế, một số các nhà phát hành chưa thể mạnh tay với lượng người chơi có hạn trong chính trò đang phát hành. Trong chừng mực nào đó, nếu người chơi vi phạm quá nặng với các lỗi đặt tên trùng với những danh nhân hoặc dùng các kênh thông tin để tuyên truyền những thông tin ảnh hưởng đến chính trị thì nhà phát hành mới xử lý.

Hầu hết các game trực tuyến đều đã áp dụng hệ thống "bắt lỗi" game thủ. Người chơi khi sử dụng một số từ ngữ có các ký tự mặc định được nhà phát hành định trước chẳng hạn liên quan đến sex, các địa chỉ website (bắt đầu bằng www) hoặc các đường dẫn liên kết đều bị hệ thống chặn lại. Theo lời giải thích từ nhà phát hành này, đội ngũ quản lý cũng không có đủ nhân sự để giám sát tất cả các kênh giao tiếp của game thủ. Dù hệ thống bắt lỗi các ký tự mặc định chỉ mang tính tương đối nhưng cũng giảm bớt được ít nhiều những hành động làm "bẩn" trò chơi từ phía game thủ.

Không diệt tận thì giảm thiểu

Đây là năm thứ 2 VGB thực hiện tháng "Hành động vì môi trường game trong sạch và lành mạnh". Mười nghìn tài khoản bị khóa không phải đều do phạm tội "nói tục" mà còn do có hành vi chơi gian lận, vi phạm luật qui định... Có thể thấy, các hành vi "tội phạm" thường gắn liền với nhau: chơi ăn gian sẽ thường đi cùng với các hành động cãi nhau, chửi nhau. Trong đó, chửi là cách vi phạm dễ dàng nhất. Game nào cũng có các vật phẩm và câu lệnh để người chơi ra thông báo trong khu vực trong game hay ra toàn thế giới của game đó. Nếu như ai đó muốn chửi "toàn cầu" thì điều đó có thể dễ dàng thực hiện.

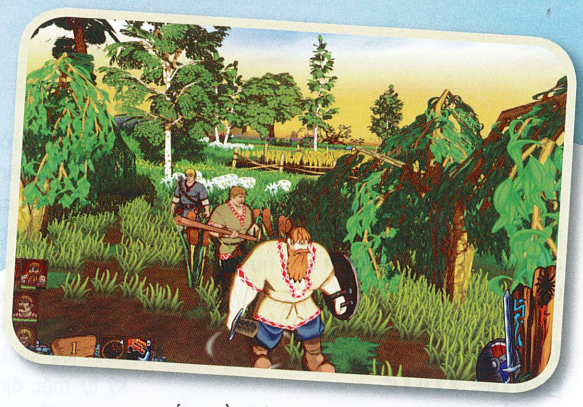
Những hành động làm ảnh hưởng đến môi trường game trực tuyến hiện nay xuất phát từ ý thức của người chơi là chính. Nếu người chơi đã cố tình vi phạm cũng có rất nhiều cách để "lách luật". Trong khi đó, các nhà phát hành dường như không muốn quá cứng rắn với "thượng đế" đang bỏ tiền vào túi của mình. Những giải pháp tình thế trước mắt được người chơi lẫn nhà phát hành chấp nhận là nhắc nhở hoặc khóa tài khoản có thời hạn để người chơi ý thức hành động của mình.

Game trực tuyến có lẽ là một trong hình thức giải trí phổ thông nhất trên thế giới và Việt Nam. Một cậu bé bỏ học có thể đang chơi game cùng một nhân viên văn phòng hay một cô bé "cứu Net". Ngôn từ đi vào game có thể đến từ "đầu đường xó chợ" hay từ các chốn "hàn lâm học viện". Chính cái tính vô danh của game – bạn có thể chơi game mà không ai biết danh tính ngoài đời thực của bạn – khiến đến ngay cả các tiến sĩ, kĩ sư cũng có thể văng tục trong thế giới ảo. Một điều mà Thế Giới Game ghi nhận là nạn nói tục này không chỉ có ở Việt Nam mà có đầy rẫy trên các server game ngoài nước. Ngay cả các bộ phim điện ảnh Hollywood và các show truyền hình nước ngoài cũng đầy rẫy các câu chửi tục.

Không ít các tổ chức của người chơi trong game, tiêu biểu là các bang hội, cũng đã ra những qui định không được chửi tục hay sử dụng ngôn ngữ tình dục trong game. Nhưng cũng có không ít các bang hội lại đi khai thác các câu chửi tục để "gây ức chế cho đối thủ". Điều thường thấy trong game là sau những pha PK, đấu kiếm thì cả người chiến thắng lẫn kẻ chiến bại đều tiếp tục đấu ... võ mồm với những câu chửi "kinh điển". Một chuyên gia tâm lý nói: "Về khía cạnh tâm lí thì chửi tục là một cách xả giận hiệu quả đấy. Thế nên, chơi căng thẳng mà chửi thì... có vẻ khó chữa đây".

Khó có thể xóa sạch nạn chửi thề. Nếu như game trực tuyến được quản lý chặt chẽ hơn, nếu như các nhà phát hành lắng nghe game thủ nhiều hơn cũng như truyền thông rõ ràng hơn và nếu các game thủ có ý thức hơn thì chắc chắn số lượng các câu nói khiếm nhã sẽ giảm đáng kể.

PHÚ AN



Chuyện thần tiên: Bộ ba vui nhộn

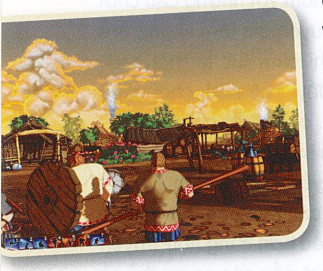
Fairy Tales: Three Heroes

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Fairy Tales: Three Heroes (FTTH) kể về chuyến phiêu lưu có một không hai của ba chàng trai tại một làng quê nọ. Họ vốn là 3 vị anh hùng trong quá khứ đã có công mang hòa bình về cho đất nước nhưng lại quyết định nghỉ hưu sớm thay vì hưởng vinh hoa phú quý trong triều đình. Sống cô độc, xa rời thế giới, những chiến công hiển hách và truyền thuyết về họ nhanh chóng bị lãng quên theo năm tháng. Cho đến một ngày kia, Alesha – một trong 3 vị anh hùng năm xưa – bất ngờ bắt gặp băng cướp đang cố lẻn vào nhà mình. Sau khi dạy cho chúng một bài học, anh nhận ra thế giới ngoài kia đang đổi thay. Đất nước yên bình không còn nữa thay vào đó là sự xáo trộn, nhân dân lầm than do nhiều đảng phái nổi dậy cầm quyền. Alesha quyết định đi tìm 2 người bạn Dobrynya và Ilya, tái hợp bộ ba dũng sĩ và cùng lên đường nhằm khôi phục thái bình cho vương quốc cũng như tìm lại chút vinh quang trước đây.

Ngộ nghĩnh và hài hước

FTTH thuộc thể loại hành động góc nhìn thứ 3 nhưng có thêm chút "hương vị" phiêu lưu và lấy một số ý tưởng từ tựa game The Lost Viking. Sau đoạn phim mở đầu đầy vui nhộn, bạn sẽ bị cuốn ngay vào hành trình kì thú của ba vị anh hùng lắm tài nhiều tật này. Có cá tính khác biệt nhưng bắt buộc phải làm việc cùng nhau nên giữa họ luôn phát sinh những tình huống dở cười dở khóc. Chuyến đi của họ trải dài khắp vương quốc hiện đang bị chia cắt thành nhiều phần nhỏ. Mỗi khu vực bao gồm nhiều làng mạc, những nhân vật cung cấp nhiệm vụ và dĩ nhiên là rất nhiều kẻ địch. Ba nhân vật hành hiệp cùng nhau, nhưng tại một thời điểm người chơi chỉ có thể điều khiển một nhân vật mà thôi. AI của máy tính sẽ quản lý các hành động cơ bản của 2 nhân vật còn lại, tuy nhiên bạn được phép chuyển đổi linh hoạt giữa họ bất cứ lúc nào tùy tình huống. Ngoài ra bạn cũng có thể ra lệnh cho 2 nhân vật kia bằng cách yêu cầu chúng đi theo sau hỗ trợ hoặc cố thủ tại một vị trí nào đó. Thông thường các nhân vật hoạt động riêng lẻ, chỉ với các nhiệm vụ đặc biệt đòi hỏi phải kiểm soát một khu vực rộng lớn hoặc tấn công từ nhiều hướng khác nhau cùng lúc thì mới cần đến bạn luân phiên điều khiển cả 3 người.



"Một thế giới diệu kì, những anh hùng vĩ đại, đồ họa ngộ nghĩnh cùng một cốt truyện hài hước... tất cả đều có trong tựa game đầu tay đầy tiềm năng của hãng Cats Who Play"

Mỗi nhân vật có một khả năng riêng. Alesha là cung thủ (archer) khét tiếng cùng biệt tài chạy nhanh như gió, có thể ngắm bắn kẻ thù từ khoảng cách rất xa. Dobrynya mạnh mẽ hơn và thường sử dụng quyền trượng (staff), anh còn có khả năng nhảy qua những chướng ngại vật mà không ai có thể vượt qua. Ilya với cơ bắp đồ sộ luôn mang bên mình chiếc khiên và một thanh gươm khổng lồ. Tuy anh chậm chạp nhưng hiệu quả trong các trận cận chiến hoặc giáp lá cà. Bằng việc đánh bại nhiều kẻ địch và hoàn thành các nhiệm vụ, bạn sẽ nhận được điểm kinh nghiệm để nâng cấp tuyệt chiêu thông qua một cây kỹ năng. Bên cạnh các đòn thế chính, mỗi nhân vật còn có khả năng thực hiện đến bảy loại tấn công thứ cấp. Alesha có thể bắn nhiều mũi tên cùng lúc hoặc nhắm bắn chính xác hơn tùy loại cung anh đang dùng. Còn Ilya thì vung thanh kiếm của mình để thi triển các đòn tấn công liên hoàn hoặc vớ lấy kẻ thù và ném chúng ra thật xa... Trong quá trình chơi, sẽ là hạ sách nếu bạn chỉ áp dụng lặp đi lặp lại một số đòn thế nhất định, thay vào đó hãy chọn cách tấn công phù hợp với hoàn cảnh, loại kẻ địch và điểm yếu của chúng để nhanh chóng thắng trận. Mỗi đòn tấn công thứ cấp sẽ tiêu hao một lượng năng lượng Heroic Strength và nó sẽ hồi phục dần hoặc ngay lập tức bằng cách dùng các vật dụng hỗ trợ. Bạn cũng có thể cho nhân vật thu thập thực phẩm giúp hồi phục sức lực cùng hàng loạt các nguyên liệu khác được sử dụng để tẩm độc vũ khí, tăng tốc độ, đóng băng đối phương.

TÊN GAME: Fairy Tales: Three Heroes	**PHÁT HÀNH:** Cats Who Play	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 10/08/2009
THỂ LOẠI: Hành động phiêu lưu	**PHÁT TRIỂN:** Cats Who Play	**ESRB:** Teen
CẤU HÌNH TỐI THIỂU: Pentium P4 2,0 Ghz, RAM 512MB, VGA 128MB Pixel Shader 2.0, HDD 2 GB, Windows XP / Vista		

Có rất nhiều nhiệm vụ cho các anh hùng của chúng ta lựa chọn: tấn công pháo đài, doanh trại, bảo vệ thành phố, hộ tống nhân vật quan trọng, hay tìm lại người mất tích… Tuy càng về sau nội dung nhiệm vụ có vẻ hơi lặp lại và ít tạo được những đoạn cao trào trong lối chơi, nhưng mỗi nhiệm vụ là một tình huống bi hài được nhà phát triển lồng ghép khéo léo để luôn mang lại cho bạn tiếng cười sảng khoái. Cốt truyện tuyến tính nhưng người chơi được tự do khám phá môi trường xung quanh và thực hiện các nhiệm vụ theo bất kỳ hình thức nào bạn muốn. Hệ thống nhiệm vụ hiển thị trên một bản đồ thu nhỏ và bạn có thể dịch chuyển tức thời đến nhiệm vụ cần ưu tiên thực hiện. Mặc dù FTTH có sự hiện diện của yếu tố chiến thuật cũng như phiêu lưu nhưng thực chất nó là một game chặt chém (hack & slash) thuần túy. Ấy vậy mà một số yếu tố trong game xây dựng chưa đủ tốt để phù hợp với thể loại này. Điển hình như việc người chơi có thể nhặt được những vũ khí mới do đối phương bỏ lại hay nâng cấp chúng nhưng việc hạn chế mỗi nhân vật chỉ được mang theo 1 loại vũ khí phần nào khiến game thủ phật ý. Chỉ dẫn của game khá vòng vo và bạn sẽ gặp chút ít phiền toái, nhất là khi thực hiện những nhiệm vụ liên quan đến nhân vật Alesha. Đôi khi load game xong bạn nhận được thông báo nhiệm vụ thất bại hoặc game over mà không hiểu tại sao. Hệ thống quản lý vật dụng và cây kỹ năng cần trực quan và tiện dụng hơn. Vẫn còn nhiều khuyết điểm dễ dẫn đến tình trạng người chơi mau chán song sự tò mò về kết cục của 3 chàng hiệp sĩ sẽ cho bạn động lực để đi hết chuyến hành trình.

Ứng dụng Cel Shading

Tiếp bước Okami và Prince of Persia, nhà phát triển đã chọn nền tảng đồ họa Cel Shading để khắc họa nên thế giới đầy màu sắc trong FTTH. Đồng thời tất cả mọi thứ đều được vẽ theo trường phái hoạt hình khá dễ thương. Đa số mọi người không hài lòng với thiết kế của nhân vật vì chúng hơi dị hợm, nhưng có lẽ đó là ý đồ của nhà phát triển khi muốn mang đến cho bạn những khung hình vui nhộn và gần gũi. Ngoại cảnh tươi tắn cùng hiệu ứng ánh sáng tuyệt đẹp miêu tả rất tốt thiên nhiên an bình với suối nước trong xanh, muông thú tung tăng trong rừng trông rất thích mắt. Hơn thế nữa việc sử dụng công nghệ PhysX cho phép nhân vật tương tác thật hơn với môi trường xung quanh, chẳng hạn những hàng rào gỗ sẽ ngã sụp trước uy lực đòn đánh của Ilya… Tuy nhiên phim cắt cảnh hơi xấu và sẽ càng tệ hơn nếu bạn chơi trên một màn hình rộng kích thước lớn. Cơ chế khóa đối tượng kém hiệu quả gây không ít bất tiện khi chinh chiến và góc quay camera cần được điều chỉnh sao cho linh hoạt hơn. Ngoài khuyết điểm này ra, hầu như bạn không thể đòi hỏi gì hơn về phần nhìn ở một game tầm trung như FTTH.

Khâu lồng tiếng được đánh giá là thành công nhất trong phần âm thanh của game. Tuy chất giọng của nhân vật vẫn chưa đủ truyền cảm nhưng sự hóm hỉnh của các câu thoại sẽ bù đắp được khiếm khuyết này. Những thành phần còn lại như nhạc nền hay hiệu ứng âm khác đều thực hiện tốt vai trò của mình.

Hãy thử và cảm nhận

Nhìn tổng thể, FTTH là một game dễ cài đặt, dễ nắm bắt và dễ chơi đúng như những gì nhà phát triển đã quảng cáo. Với đồ họa đẹp cùng tình tiết vui nhộn của mình, FTTH đã từng đoạt giải thưởng KRI Awards ở hạng mục "Game không có nhà phát hành chính thức hay nhất" tại Nga. Dù cho lối chơi không thật sự xuất sắc nhưng đây là một món quà rất ý nghĩa cho những ai yêu thích chuyện cổ tích và từng mong muốn có cơ hội tham gia vào một chuyến phiêu lưu kì thú như thuở ấu thơ.

PHƯỢNG LINH

Ưu:
- Đồ họa đẹp.
- Dễ chơi, vui nhộn.

Khuyết:
- Cần chỉnh sửa độ cân bằng giữa các nhân vật.
- Cơ chế khóa đối tượng kém linh hoạt.
- Cần bổ sung lối chơi.

CODE OF HONOR 3
DESPERATE MEASURES

ĐIỆP VỤ SINH TỬ

"VIỆC TIẾP THU NGHIÊM TÚC PHẢN HỒI TỪ NGƯỜI CHƠI VÀ ÁP DỤNG CÓ CHỌN LỌC ƯU ĐIỂM CỦA NHỮNG TỰA GAME CÙNG THỂ LOẠI ĐÃ ĐEM ĐẾN THÀNH CÔNG ĐẦU TIÊN CHO CITY INTERACTIVE SAU 2 LẦN THẤT BẠI CAY ĐẮNG..."

CODE OF HONOR 3: DESPERATE MEASURES	
PHÁT HÀNH	City Interactive
PHÁT TRIỂN	City Interactive
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	03/08/2009
ESRB	Mature
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	**CPU:** P4 2,0 Ghz; **RAM:** 512 MB; **VGA:** GF 5700/Radeon 9700 128MB; **OS:** XP/Vista; **HDD:** 8 GB

Nhắc đến City Interactive (CI) hay Code of Honor (CoH) hầu hết người chơi đều lắc đầu ngao ngán vì 2 phiên bản đầu tiên của tựa game hành động bắn súng này có màn trình diễn quá nghèo nàn và lỗi thời. Thế nên chẳng có gì khó hiểu khi họ tỏ ra thờ ơ với phiên bản thứ 3 mang tên Desperate Measures được CI tung ra đầu tháng 8/2009. Tuy vậy nếu bạn chịu khó bỏ ra 1-2 giờ để thử qua CoH3, bạn sẽ khám phá được nhiều đặc tính mới cùng lối chơi khá lý thú.

Cốt truyện của CoH3 diễn ra ở thời điểm hiện tại, khi thế giới đang phải gồng mình gánh chịu những hậu quả nặng nề mà cuộc khủng hoảng kinh tế gây ra và ngày một lan rộng. Hàng trăm ngàn người rơi vào tình trạng thất nghiệp, vô gia cư. Tại nhiều quốc gia trong đó có nước Pháp, tệ nạn xã hội gia tăng kéo theo sự xuất hiện các băng nhóm trộm cướp gây tội ác khắp nơi. Bạn sẽ gia nhập lực lượng phản ứng nhanh French Foreign Legion (FFL) được tổng thống ra lệnh lập tức triển khai chiến dịch chống khủng bố trên toàn lãnh thổ. Trong quá trình thực thi nhiệm vụ, nhóm của bạn vô tình phát hiện một tổ chức tội phạm đang âm mưu tuồn qua biên giới lượng "hàng nóng" cực lớn. FFL liền lên kế hoạch tác chiến nhằm triệt phá đường dây vận chuyển vũ khí trái phép cực kì nguy hiểm này.

CẢI TIẾN LỐI CHƠI

Người chơi dễ dàng nhận thấy CoH3 mang phong cách của nhiều tựa game nổi tiếng khác và đã hội đủ các yếu tố cấu thành một game bắn súng góc nhìn thứ nhất. Một trong những điểm mới phải kể đến chính là hệ thống chướng ngại vật (cover system) tương tự như Wanted Weapons of Fate của GRIN. Tuy nhiên cách ẩn nấp trong CoH3 có phần linh hoạt hơn do bạn có thể sử dụng hầu như mọi vật thể trong màn chơi để làm nơi phòng thủ và phản công. Song hành với hệ thống chướng ngại là kiểu bắn Blind Fire cũng được bổ sung. Khi đang ở trạng thái nấp, bạn sẽ bắn vài loạt đạn chỉ thiên để đánh lạc hướng kẻ địch rồi nhanh chóng chuyển sang vị trí khác. Blind Fire chỉ hữu dụng trong một số trường hợp do độ chính xác của nó khá thấp. Kế đến cơ chế hiển thị trạng thái sức khỏe của nhân vật cũng được "tút" lại sao cho giống với Call of Duty. Màn hình sẽ phủ một màu đỏ đậm kèm theo hiệu ứng nhịp tim đập dồn dập báo hiệu bạn đang trúng đạn quá nhiều, hãy nhanh chóng tìm một nơi an toàn để dưỡng thương và tiếp tục chiến đấu.

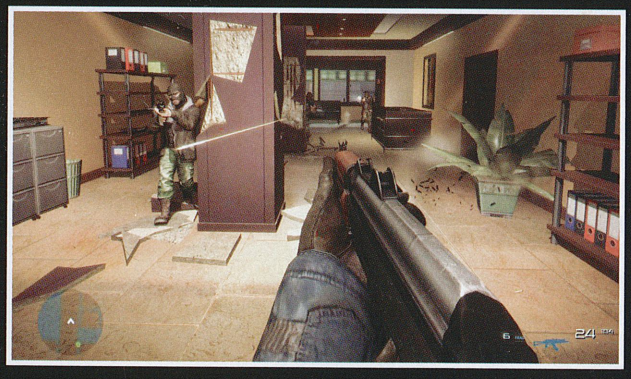
Nhiệm vụ trong CoH3 cũng phong phú hơn, người chơi không đơn thuần chỉ chạy và bắn mà phải phối hợp với đồng đội nhằm giải cứu con tin, gỡ bom hoặc tổ chức đánh úp một nhóm khủng bố đang tử thủ trong đường cống ngầm. Tất nhiên sẽ có những nhiệm vụ trùng lặp nhưng chúng đã được nhà phát triển bố trí xen kẽ nhau nên diễn biến của game có phần suôn sẻ, hợp lý và bớt nhàm chán hơn. Do tính chất nguy hiểm của nhiệm vụ nên bạn sẽ được trang bị "tận răng" các loại vũ khí hiện đại nhất như shortgun XM1014 hay Steyr-AUG A1. Chúng đều được thiết kế rất chi tiết và đẹp mắt, đặc biệt người chơi có quyền tùy biến vũ khí (Mod) của mình để đạt hiệu quả chiến đấu cao nhất. Chẳng hạn với tiểu liên FAMAS, chỉ bằng một nút nhấn bạn có thể biến nó thành một khẩu bắn tỉa gắn ống giảm thanh với sát thương cực lớn. Việc mod vũ khí sẽ đi kèm vài khuyết điểm nhất định như tốc độ bắn thuyên giảm hoặc độ giật gia tăng

ƯU

- Hệ thống chướng ngại hữu ích.
- Tính năng mod vũ khí thú vị.
- AI và hình âm khá.

KHUYẾT

- Thiết kế màn chơi còn sơ sài.
- Không hỗ trợ coop và chơi mạng.
- Nhiễu lỗi lặt vặt khi chơi.



nên bạn đừng nên quá lạm dụng. Được thỏa thích khám phá nhiều đặc tính ẩn của từng trang thiết bị nên người chơi sẽ dừng chân lâu hơn. Tuy nhiên cách nạp đạn của một số loại súng rất lâu và kì quặc nên bạn sẽ nhiều lần tử trận lãng xẹt vì nguyên nhân này!

Đối thủ máy biết ẩn nấp sau chướng ngại vật, bắn trả rất chính xác và hỗ trợ nhau để hạ gục bạn. Chúng cũng thay đổi vị trí liên tục và nếu bạn cứ cố thủ ở mãi một nơi, chúng sẽ "gửi tặng" bạn vài trái lựu đạn. Ở vài màn chơi chúng xuất hiện rất bất ngờ khiến bạn trở tay không kịp.

Do đó, người chơi buộc phải suy tính kĩ hơn trước khi hành động thay vì áp dụng phong cách càn quét như trước. Ngoài ra, nhà phát triển còn giới thiệu đặc tính bắn xuyên vật thể mới tinh trong seri mang tên RBPS (realistic bullet penetration system). Cơ chế này giúp bạn hạ gục dễ dàng đối thủ nấp sau những bức tường mỏng, góp phần nâng cao tính chân thực của game.

Tóm lại nếu đánh giá trong phạm vi seri CoH thì phiên bản thứ 3 này có chất lượng rất khá. Nhưng để có thể so sánh với những tên tuổi lớn như Call Of Duty thì chặng đường phía trước của CI vẫn còn rất dài. Địa điểm trong game thay đổi liên tục từ máy bay cho đến ngân hàng, nhưng thiết kế màn chơi còn sơ sài và quy mô chưa thực sự lớn. Càng về sau cốt truyện của game càng yếu, nhiệm vụ còn nhiều điểm phi logic và những chỉ dẫn đi kèm hơi lung tung nên người chơi dễ nhầm lẫn. Vài khuyết điểm trong phiên bản cũ vẫn tồn tại như chiến thuật của máy còn quá ít nhưng không ảnh hưởng lớn đến lối chơi của game. Đáng nói nhất là với đề tài chống khủng bố và một loạt đặc tính thú vị về vũ khí nhưng CoH3 lại không hỗ trợ chế độ chơi hợp tác (co-op mode) hay bất cứ hình thức chơi mạng nào.

... ĐẾN NGHE NHÌN

So với các phiên bản trước thì CoH3 có đồ họa đẹp hơn nhiều. Sử dụng cùng một engine nhưng mọi thứ trong CoH3 trông sáng sủa hơn tuy nhiều đồ vật còn hơi thô. Vân phủ bề mặt vẫn gây cảm giác khá chóng mặt nếu bạn di chuyển nhanh và cơ chế làm mờ cảnh vật (bluring) dễ gây hiện tượng lóa mắt cho người chơi. Vũ khí có độ chi tiết cao. Hiệu ứng ánh sáng động cùng việc áp dụng công nghệ PhysX khiến người chơi có một cảm nhận chân thực hơn về môi trường xung quanh, khi hầu hết mọi thứ đều tương tác hoặc phá hủy được. Đồ họa đẹp hơn đồng nghĩa với việc game đòi hỏi cấu hình cao hơn nhưng một cỗ máy tầm trung bậc thấp cũng dư sức đáp ứng mức khuyến cáo CI đưa ra. Vấn đề là bạn cần một card VGA kha khá để tránh hiện tượng khung hình sụt nghiêm trọng khi vào những khu vực có nhiều khói bụi.

Chất âm của CoH3 chấp nhận được. Tiếng súng đạn nghe rất đanh gọn và những vụ nổ đinh tai sẽ làm bạn hài lòng. Lồng tiếng đã có hồn hơn trước nhưng vẫn chưa thực sự tốt, nhạc nền khá ít và trầm bổng rất đúng nhịp, phù hợp với hoàn cảnh hiện tại trong màn chơi.

ĐƯỢC NHƯNG CHƯA ĐỦ

Tính đến nay seri CoH đã tròn 1 năm tuổi và còn nhiều thứ cần tiếp tục cải tiến. Có thể bạn sẽ vẫn không hài lòng với CoH3, nhưng nhìn chung CI rất đáng được khích lệ khi đã có những bước đi hợp lý ở phiên bản lần này và cải thiện được phần nào cái nhìn thiếu thiện cảm của các fan thể loại FPS. .

HOÀNG KHÁNH

TRƯỜNG ĐUA ĐỊA HÌNH

«Không như mọi người tưởng, bên trong lớp vỏ bọc hào nhoáng thì 4x4 Hummer chỉ là một tựa game tầm thường không hơn không kém"

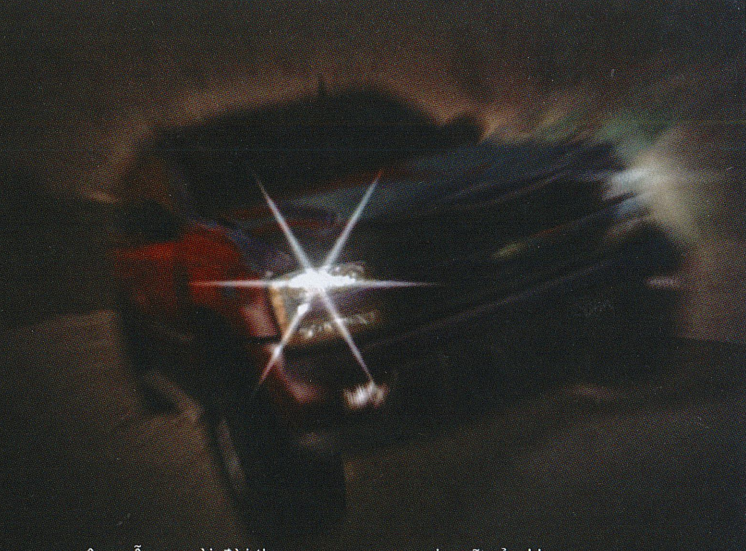
4X4 HUMMER	
PHÁT HÀNH	1C
PHÁT TRIỂN	1C
THỂ LOẠI	Đua xe
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	10/07/2009
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1DVD
CẤU HÌNH	P4 2,4GHz, RAM 512MB, VGA 256 MB RAM tương thích DirectX 9.0, HDD 6GB, Windows XP/Vista

Có thể nói 2009 là năm được mùa của 1C khi các tựa game do họ phát hành đều được đánh giá cao ở nhiều thể loại khác nhau. Men of War và Elven Legacy là 2 đại diện sáng giá cho game chiến thuật, hành động có Cryostasis, còn King's Bounty: The Legend đem đến hơi thở mới cho fan hâm mộ seri Heroes of Might & Magic… Tuy vậy, có một số game từ 1C xây dựng dựa trên những ý tưởng và đặc tính độc đáo nhưng sau cùng vẫn thất bại khi tung ra thị trường. Điển hình là 4x4 Hummer (4H) được 1C rất kì vọng khi trình chiếu các đoạn phim giới thiệu khá ấn tượng tại triển lãm thường niên Russian Consulate tổ chức ở San Francisco. Động thái của họ cho thấy tham vọng giành thị phần lớn ở thể loại đua xe, tuy nhiên những gì 4H thể hiện hoàn toàn không tương xứng với những khung hình đẹp đẽ như đã quảng cáo.

Nhàm chán, đơn điệu

4H là một game đua xe mang phong cách off-road và pha lẫn chút yếu tố mô phỏng. Off-road là thuật ngữ chỉ thể loại đua trên những đoạn đường gồ ghề, địa hình phức tạp và hiểm trở. Hình thức này vốn dành cho những ai yêu thích cảm giác mạnh, khám phá và chinh phục. Người ta có thể đua off-road bằng các loại xe 2 cầu thông thường nhưng lý tưởng nhất phải kể đến những "anh chàng cơ bắp" Hummer. Đến với 4H, bạn sẽ có dịp "sờ" tận tay 10 loại xe hoàn toàn được mua bản quyền thiết kế từ đại gia ô tô General Motors như Hummer H2 SUT, SUV, hay Saab 9-7x SUV, Cadillac Escalade, Chevrolet TrailBlazer… Nếu nôn nóng muốn nhập cuộc ngay, bạn có thể đến với phần chơi đơn (Single Race) được chia làm 2 chế độ Quick Race và My Race. Quick Race cho phép người chơi thử sức tại một đường đua bất kì sử dụng một trong những chiếc xe có trong bộ sưu tập của mình. My Race phong phú hơn khi cung cấp 8 kiểu đua khác nhau cho bạn tùy nghi lựa chọn. Sau khi thỏa mãn với Single Race, bạn nên thử thách tay lái của mình với những tay đua đẳng cấp khác tại giải Championship. Đây là đấu trường lớn được phân cấp thành 13 giải đấu lớn nhỏ và địa điểm tổ chức trải dài từ Michigan cho đến bán đảo Kamchatka miền Viễn Đông nước Nga. Mỗi giải đấu bao gồm nhiều vòng đua có cơ cấu địa hình khác nhau và dựa vào đó người chơi phải chọn loại xe sao cho phù hợp với quy định.

Nguyên tắc của các cuộc đua rất đơn giản, từ vạch xuất phát bạn sẽ lái chiếc xe của mình băng qua những đoạn đường ngoằn nghoèo với đủ loại chướng ngại vật để về đích. Tuy cấu trúc màn đua mở nhưng trên lộ trình có bố trí các cột mốc và bạn bắt buộc phải đi ngang qua chúng, bằng không thành tích của bạn sẽ không được tính điểm. Điều này khiến người chơi không thể vận dụng các lối đi tắt để qua mặt đối thủ và trong một số màn những cột mốc này rất khó trông thấy. Do đó không ít lần bạn phải chạy loanh quanh chỉ để tìm kiếm chúng nhằm tiếp tục cuộc đua một cách hợp lệ. Đáng phàn nàn hơn là cơ chế vật lý trong game quá yếu. Hầu như bạn không thể cảm nhận được sức nặng của những chiếc Hummer to kềnh khi chúng dễ dàng bị lật hay



ƯU	KHUYẾT
• Độ xe thú vị. • Đồ họa khá tốt.	• Nhàm chán. Trùng lặp. Nhiều lỗi. • Âm thanh tệ • Thiếu phần chơi mạng.

bắn tung lên không trung chỉ vì vấp phải một ổ gà nho nhỏ. Kế đến việc đặc tả trạng thái hư hỏng của xe hơi vô lý, dù bạn cố gắng điều khiển xe hết sức nhẹ nhàng nhưng nó vẫn bị hư hại, đôi khi nằm ì ra và "game over" một cách khó hiểu. Trí thông minh của đối thủ máy (AI) cũng là một trong những nguyên nhân khiến cuộc tranh tài trở nên vô vị. Trường hợp đâm sầm vào một góc nào đó hơi chật hẹp, chúng sẽ nằm luôn trong đó mà không buồn lùi ra để đua tiếp và bạn được dịp ung dung giành chiến thắng. Ngoài ra dường như các đối thủ AI được nhà phát triển "ưu ái" hơn khi có những vũng bùn hay đầm lầy chúng chạy qua không gặp trở ngại gì nhưng đến phiên bạn sẽ lập tức sa lầy và bạn chỉ còn cách nhờ đến nút Reset Car. 4H tương thích không tốt với tay cầm XBOX 360 dành cho Windows lẫn bộ Logitech handset G25 và việc điều khiển những chú ngựa "chứng" này bằng bàn phím quả là một cực hình. Chưa kể đến những lỗi lớn như đi xuyên vật thể, va chạm giữa các xe không thật, game phản ứng chậm so với thao tác phím… nhưng bấy nhiêu cũng quá đủ để làm gia tăng sự khó chịu trong lòng game thủ.

Rất may, bạn sẽ được bù đắp phần nào khi đến với phần độ xe (Tuning). Thật tuyệt khi bạn được can thiệp vào từng chi tiết của xe. Cần tăng công suất ư? Đã có lốc máy (engine) hay turbine đáp ứng. Muốn xe vận hành êm ái bạn có thể trang bị bộ lọc tự động hoặc chíp điện tử để tối ưu hóa việc điều chỉnh các thiết bị điện trong xe. Ngoài ra còn có các bộ thắng dĩa, thắng trợ lực nhằm giúp bạn dễ dàng thực hiện những cú bo cua dứt khoát và đẹp mắt. Sau khi nâng cấp "nội lực", bạn còn được trang trí "sắc đẹp" cho chiếc xe bằng những phụ kiện đúng chất Hummer như cản xe, cửa kính, đèn pha… Kinh phí chi trả cho những khoản này đôi khi tính bằng điểm thưởng mà bạn đạt được trong quá trình đua, do đó hãy cố gắng đạt vị trí đầu để mở khóa thêm nhiều tính năng thú vị cũng như các loại xe mới khác. Tóm lại, ngoài phần độ xe ra, 4H chẳng để lại ấn tượng nào đặc biệt. Lối chơi nhàm chán, các màn đua trùng lặp và việc thiếu hỗ trợ chơi mạng khiến cho thất bại của 4H không thể cứu vãn được.

Hình tốt âm tệ

Chất lượng đồ họa trong 4H dù không bóng bẩy như Need For Speed hay chân thực như Gran Turismo nhưng cũng khá hơn nhiều game cùng thể loại. Những chiếc Hummer, Cadillac, Chevrolet đều rất đẹp và giống với nguyên mẫu ngoài đời thực. Độ chi tiết của chúng khá cao, mô hình minh họa trong khi độ xe được thể hiện dưới dạng 2D và 3D. Công nghệ 3D thể hiện tốt hơn hẳn với từng bộ phận nhỏ của xe nhưng lại load rất chậm dù 4H đòi hỏi cấu hình khá thấp so với mặt bằng phần cứng hiện nay. Các vòng đua nổi tiếng như Grand Canyon, Crimea, Egypt đều được tái hiện thành công. Ngoại cảnh bắt mắt nhưng màu sắc hơi tối gây khó khăn trong việc định hướng. Sự tương tác giữa môi trường với thân xe cũng rất đáng khen, với các vệt trầy xước hoặc bùn đất lấm lem trông rất thật. Hiệu ứng ánh sáng và khói bụi đều có sự chăm chút tỉ mỉ, tuy vẫn còn một số lỗi nhỏ về góc nhìn camera hay lượng khung hình không ổn định nhưng phần hình sẽ không khiến nhiều người thất vọng.

Âm thanh thì lại quá tệ. Tiếng động cơ hoàn toàn thiếu sự mạnh mẽ của Hummer. Nhạc trong giao diện game đa phần là các đoạn ngắn được tua đi tua lại nhiều lần. Khi vòng đua bắt đầu thì giai điệu heavy rock trỗi dậy nhưng vẫn không cải thiện được tình hình do chúng hoàn toàn bị lấn át bởi tiếng động và tạp âm khác. Nhà phát triển sẽ cần đầu tư phần âm kĩ lưỡng hơn nếu muốn chinh phục được những đôi tai khó tính.

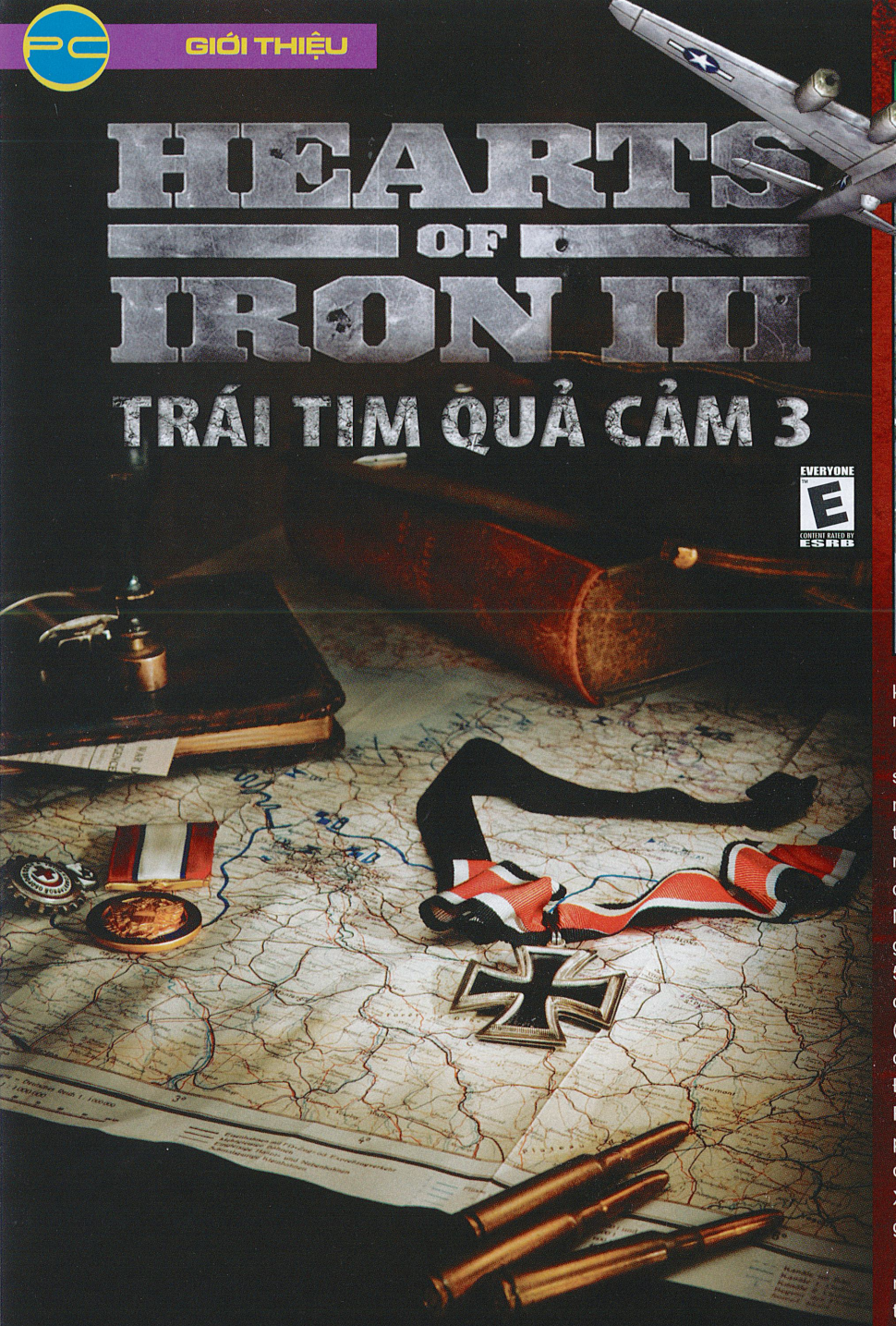
Cần cải tiến nhiều

Rõ ràng 4H là một thất bại cho 1C. Nếu đam mê thú chơi Hummer nhưng không có điều kiện về kinh tế thì 4H sẽ cho bạn cơ hội tuyệt vời để khám phá từng bộ phận của xe và vi vu vài vòng trên đường đua. Nhưng nếu bạn bỏ qua 4H cũng không sao vì ngoài hệ thống độ xe cùng đồ họa khá thì game cần cải tiến rất nhiều thứ để có thể được đông đảo người chơi dang tay đón nhận.

KÌ ANH

HEARTS OF IRON III

TRÁI TIM QUẢ CẢM 3



MỘT GAME MANG CHỦ ĐỀ ĐỆ NHỊ THẾ CHIẾN DÀNH CHO NHỮNG AI ĐAM MÊ CHIẾN THUẬT.

Hearts of Iron (HoI) là dòng game chiến thuật thời gian thực lấy bối cảnh Chiến tranh Thế giới thứ 2. Phiên bản đầu tiên được Paradox phát hành vào năm 2002 đã được khá nhiều người chơi đón nhận. Vào năm 2005 HoI2 tiếp tục xuất hiện. Không phải chờ quá lâu, tháng 8/2009, HoI 3 chính thức phát hành, làm cho các game thủ của thể loại chiến thuật có thêm cơ hội chinh phục thế giới.

NHIỀU VIỆC PHẢI LÀM

Người chơi sẽ đảm nhận sứ mệnh lãnh đạo quốc gia nặng nề. Bạn toàn quyền quyết định và chịu trách nhiệm tất cả những vấn đề của quốc gia mình, từ những vấn đề vi mô đến vĩ mô như bổ nhiệm thành viên chính phủ, điều phối hoạt động sản xuất, nghiên cứu khoa học kĩ thuật hoặc tạo ra một đội quân mới, bố trí quân bảo vệ tàu chở dầu…

Nếu là người mới chơi HoI3, bạn sẽ cảm thấy giao diện khá khô khan, có nhiều lớp menu và thông số hiện lên có thể khiến bạn bối rối. Nhưng khi đã quen rồi thì việc quản lý sẽ rất dễ dàng. Giao diện chính của game là bản đồ thế giới. Mọi hoạt động đều diễn ra trên bản đồ thế giới, gồm khoảng 10.000 vùng đất - gấp 5 lần so với Heart of Iron 2. Hệ thống các quốc gia trong game khá phong phú (khoảng 150 quốc gia) đủ đáp ứng nhu cầu của người chơi. Nếu thích chơi phe Đồng Minh thì bạn có thể chọn Anh, Pháp, Mỹ còn không bạn có thể chọn phe phát xít như Đức, Ý, Nhật. Ngoài ra còn có rất nhiều cường quốc khác như Liên Xô, Trung Quốc đến những những quốc gia nhỏ hơn như Peru, Nam Phi…

Mỗi phe phái, mỗi quốc gia đều có những thế mạnh riêng nhưng game vẫn tạo sự cân bằng. Dễ thấy phe phát xít có lợi thế là xây dựng quân đội rất nhanh, dễ dàng tấn công chớp nhoáng mọi đối thủ, còn phe đồng minh lại có khoa học kĩ thuật tiến bộ nên vũ khí rất mạnh và hiện đại. Điều bạn muốn có thể là xây dựng một quốc gia thật hùng mạnh để chinh phục mọi vùng đất, nhưng đó gần như là nhiệm vụ "bất khả thi". Do mỗi quốc gia đều có thực lực nhất định, chỉ cần hoàn thành mục tiêu với thực lực của mình thì bạn đã thành công.

Để quốc gia có "tiếng nói", bạn cần

HEARTS OF IRON 3	
PHÁT HÀNH	Paradox Interactive
PHÁT TRIỂN	Paradox Interactive
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	7/8/2009
ESRB	Everyone
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	**CPU:** P4 2,4GHz; **RAM:** 1GB; **VGA:** NVIDIA 6800 hoặc ATI X850XT; **OS:** XP/Vista; **HDD:** 2 GB

ƯU

- Tính chiến thuật cao
- Tính thực tế cao

KHUYẾT

- Đồ hoạ có vẻ đơn giản
- Phần hướng dẫn chơi thiếu thông tin

có một hệ thống quân đội thật vững mạnh. Điều đầu tiên là phải xây dựng các binh chủng như không quân, hải quân, bộ binh, rồi sau đó tiến hành nâng cấp nhiều lãnh vực khác nhau như tầm bắn, sức mạnh hoặc chế tạo vũ khí mới. Tiếp đến là phải bố trí chiến thuật tấn công và phòng thủ.

Hol3 mang đến 3 cách đánh cho bạn lựa chọn đó là: tấn công chớp nhoáng, đánh nhử hay là tấn công bình thường. Mỗi loại tấn công có những ưu điểm riêng và nếu áp dụng phù hợp cho từng hoàn cảnh cụ thể, thì đội quân của bạn sẽ trở nên rất lợi hại. Tuy chỉ có 3 cách đánh cơ bản, nhưng bạn vẫn có thể kết hợp nhuần nhuyễn các lối đánh đó để tạo ra cách đánh cho riêng mình. Nên nhớ, một đội quân đông đảo chưa chắc lúc nào cũng giành chiến thắng.

Tự tay chỉ huy chiến trận cũng là vấn đề hết sức phức tạp. Vì vậy, bạn có thể đưa những mục tiêu muốn đánh chiếm cho tổng tư lệnh quân đội. Sau đó, tổng tư lệnh sẽ tự điều động các binh chủng thực hiện nhiệm vụ. Các tổng tư lệnh do máy điều khiển đều tỏ ra xuất sắc trong việc ra các quyết định giúp bạn đạt được mục đích. Thậm chí đại bản doanh còn có thể ra các mệnh lệnh tới các nhà máy để bổ sung vật phẩm cho quân đội.

Tuy nhiên, chỉ với sức mạnh về quân sự thì không thể giúp người chơi đạt mọi mục tiêu. Bạn phải tận dụng tài ngoại giao của mình để tìm được những đồng minh thích hợp, vì chỉ có sức mạnh tập thể mới làm nên chiến thắng cuối cùng. Các quốc gia hay lãnh thổ nào đã liên minh sẽ tự động hỗ trợ chiến đấu mà bạn không cần phải phát tín hiệu cầu viện quân. Ngoài ra bạn cần chú trọng phát triển công nghiệp, đó là nền tảng giúp quốc gia thực sự vững mạnh. Công nghiệp phát triển, lượng hàng hóa sản xuất dồi dào vừa đáp ứng được nhu cầu trong nước, vừa có thể xuất khẩu nếu dư dả. Điều cần lưu ý là phải có sự cân bằng trong việc cung cấp hàng hóa cho quân đội và người dân. Nếu quá ưu tiên cho quân đội thì người dân sẽ bất mãn, họ đình công khiến cho các nhà máy không sản xuất hàng hóa được nữa. Còn nếu quá chăm lo vào đời sống của người dân mà bỏ lơ quân đội thì tất nhiên lực chiến đấu của quốc gia sẽ bị suy yếu dần.

Tài nguyên cũng là một phần không thể thiếu để phát triển đất nước nhưng khó có thể cung cấp đầy đủ cho mọi nhu cầu của quốc gia. Cùng một lúc không thể nào đáp ứng đầy đủ nhu cầu của người dân và quân đội. Do đó bạn cần phân phối tài nguyên hợp lý để việc phát triển công nghiệp cân bằng, bên cạnh việc cắt bỏ những ngành nghề không thật sự cần thiết.

Đừng bỏ quên nghiên cứu khoa học kỹ thuật, nó sẽ giúp quân đội mạnh lên rất nhiều. Mỗi công nghệ đều có thời điểm xuất hiện nên bạn không thể tạo ra vũ khí dựa theo công nghệ đó trước khi công nghệ đó được phát minh. Có nhiều cấp độ nâng cấp công nghệ và bạn phải phát triển chúng một cách tuần tự. Việc nghiên cứu là một quá trình lâu dài, không thể đốt cháy giai đoạn. Để tiết kiệm tài nguyên, thời gian và công sức, bạn nên tập trung vào những ngành chính tác động đến sức mạnh của quốc gia. Và khi đã phát minh ra một công nghệ mới, cần áp dụng ngay vào thực tế nếu không muốn công nghệ đó trở nên lạc hậu hoặc mất đi.

Có khá nhiều lĩnh vực mà bạn phải để mắt đến, nhưng nếu bị "quá tải" hay muốn tập trung vào lĩnh vực nào đó thì bạn hãy để cho máy lo phần còn lại.

HÌNH ĐƯỢC, ÂM HAY

Tuy đồ hoạ khá đơn giản nhưng so với phiên bản trước, Hol3 được cải tiến khá nhiều, mọi khía cạnh rõ ràng đến từng chi tiết. Các menu được sắp xếp khá hợp lý, rất thuận tiện cho việc quản lý. Nhưng phần âm thanh mới thực sự gây ấn tượng với người chơi, đó là những bản nhạc cổ điển làm cho bạn có cảm giác như đang được quay ngược lại quá khứ. Kết hợp với từng hoàn cảnh, môi trường của từng màn, người chơi có thể thưởng thức những giai điệu vang dội hay trầm buồn.

Một khi đã hiểu cách chơi rồi, bạn sẽ thấy Hol3 tuy khó nhưng thực sự hấp dẫn. Hiểu biết về lịch sử Thế Chiến II cũng giúp bạn ít nhiều trong quá trình chơi game.

MI HÀ

Công ty Đông Ấn

Tham gia East India Company, người chơi được tận hưởng cảm giác xây dựng thế giới buôn bán đầy quyền lực giữa các quốc gia hùng mạnh và tham gia vào những trận chiến dữ dội trên biển.

EAST INDIA COMPANY	
PHÁT HÀNH	Paradox Interactive
PHÁT TRIỂN	Nitro Games
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	31/7/2009
ESRB	Teen
CẤU HÌNH	P4 1,6GHz / AthlonXP 1600+; Ram 1GB; VGA 128MB (hỗ trợ Pixel Shader 2.0); HĐH Windows XP/ Vista; HDD 6GB.

East India Company (EIC) là trò chơi phối hợp giữa thương mại và chiến đấu, trong đó thương mại là mục tiêu của trò chơi với những chiến dịch làm sao để công ty của bạn chiếm lĩnh toàn bộ nền kinh tế châu Phi, Ấn Độ. Bạn sẽ trực tiếp quản lý, đưa ra những luật lệ buôn bán và chiến đấu giữa các đế quốc từ châu Âu cho đến vùng Viễn Đông xa xôi, tất cả vì lợi nhuận và lợi ích của quốc gia. Khi khởi nghiệp, bạn có 8 quốc gia để lựa chọn gồm Anh, Hà Lan, Pháp, Đan Mạch, Bồ Đào Nha, Tây Ban Nha, Thụy Điển và đế chế La Mã. Bạn sẽ xây dựng cho mình đội thuyền buôn và các hạm đội tàu chiến để thiết lập các mối quan hệ làm ăn ở các quốc gia xa xôi, đồng thời phải bảo vệ vùng lãnh hải của mình.

Kinh tế

Trong trò chơi có rất nhiều loại tàu buôn, tàu chiến để bạn xây dựng, tạo ra những tuyến đường thông thương và nâng cấp bến cảng để bạn có thể thống trị thế giới. Tất nhiên là xung đột trong buôn bán dẫn đến chiến tranh là điều không thể tránh khỏi. Đó là lúc bạn có thể tham gia trực tiếp những trận hải chiến hào hùng với những con tàu chiến to lớn nhả đạn đại bác ầm ầm.

Để có thể buôn bán yên ổn với các công ty từ Đông Ấn, bạn cần phải có tàu buôn vì đây là tuyến đường tiện và nhanh nhất. Có 11 loại tàu khác nhau: 5 loại tàu buôn và 6 tàu chiến. Mặc dù tàu buôn cũng được vũ trang nhưng trong chừng mực nào đó vẫn không thể chống lại các tàu chiến đầy sức mạnh của các quốc gia khác hoặc của bọn cướp biển. Vì vậy bạn sẽ phải mua tàu chiến để bảo vệ các đoàn tàu buôn với số lượng tối đa là 20 hạm đội (mỗi hạm đội có 5 tàu chiến). Đây là lúc bạn tùy ý sắp xếp các đội tàu làm sao để vận chuyển được nhiều hàng hóa và cũng an toàn nhất cho mỗi chuyến đi, bạn có thể tạo các hạm đội gồm vừa tàu buôn vừa tàu chiến để bảo vệ khi bị tấn công.

Game có khoảng 40 bến cảng được chia làm 3 loại: Export Items ở châu Âu, Generic Trade Items và Main Trade Items (MTI) ở các cảng nước ngoài. Các món hàng khác nhau sẽ có những lợi nhuận khác nhau ứng với từng cảng, ví dụ như đối với MTI thì vải lụa, trà và gia vị sẽ đem lại lợi nhuận cao nhất. Ở mỗi cảng sẽ có các hạn ngạch khác nhau và thay đổi theo diễn biến của trò chơi, đầu thế kỷ 17, lượng hàng chỉ là vài tấn nhưng đến giữa thế kỷ 18, số lượng hàng lên tới hàng chục ngàn tấn. Bên cạnh đó, bến cảng cũng là chìa khóa then chốt vì nếu không có cảng thì bạn sẽ chẳng có tàu để buôn bán và không thể hỗ trợ các đội tàu khi cần thiết. Các con tàu đều có phạm vi hoạt động giới hạn, chúng phải thường xuyên vào cảng để tiếp thêm lương thực, nước uống, hoặc để sửa chữa hư hỏng. Khi nắm quyền, bạn có thể tạo ra các điều luật có lợi cho mình, hoặc nâng cấp bến cảng để tăng năng lực hỗ trợ các đội tàu, chiết khấu khi bán hàng hoặc chỉ đơn giản là tích trữ hàng hóa chờ đợi thời cơ để bán được giá cao. Cảng có thể bị các thế lực khác tấn công, hoặc bị liên minh kiểm soát (bất lợi) khi bạn có liên minh thương mại. Vì thế bạn phải xây dựng các pháo đài, trại lính để bảo vệ bến cảng trước các cuộc tấn công của kẻ thù hoặc có chính sách

phù hợp với liên minh.

Bên cạnh việc kiếm tiền thì có rất nhiều chi phí bạn phải trả như chi phí mua tàu, mua súng ống, đạn dược, chi phí sửa chữa, chi phí thuê nhân công, chi phí nâng cấp cảng… Bạn sẽ luôn tất bật trong việc kiếm tiền để trả các khoản chi phí và tạo lợi nhuận cho mình.

Quân sự

Những chiến hạm to lớn, mạnh mẽ không phải lúc nào cũng là vô địch nếu bạn biết phải làm gì. Nhưng đừng quá ham chiến đấu nếu chẳng biết kết quả sẽ là ra sao. Đôi lúc chạy trốn là giải pháp an toàn bằng cách hy sinh một chiếc tàu để cản địch hoặc vứt bỏ bớt hàng hóa để tàu chạy nhanh hơn (ít nhất bạn cũng có niềm an ủi là không để tiền lọt vào tay đối phương). Nếu bạn là người tấn công thì việc bắt giữ tàu hàng địch bao giờ cũng tốt hơn là đánh chìm chúng. Bằng cách nào? Thực thi chiến thuật "lấy thịt đè người" áp đảo bằng lượng binh lính đông hơn hẳn khi cặp mạn tàu địch, hoặc buộc đối phương đầu hàng bằng cách làm giảm tinh thần chiến đấu của họ xuống (tinh thần thủy thủ tùy thuộc vào kích cỡ của con tàu, nếu tàu càng lớn thì thời gian bắt họ quy phục càng lâu).

Bạn có thể thuê các đô đốc hải quân tài giỏi để tăng sức mạnh cho các đội tàu vì chỉ huy giỏi sẽ tạo nên khác biệt trong các cuộc chiến. Mất đi những đô đốc đầy kinh nghiệm đã gắn bó từ giai đoạn đầu của những chuyến buôn bán đầy máu và nước mắt, người chơi sẽ có cảm giác tiếc nuối và hụt hẫng.

Các đô đốc hải quân có 5 cấp độ, khi đạt cấp độ cao nhất thì họ sẽ có 10 kỹ năng khác nhau, các kỹ năng được chia thành 2 loại: 1 loại luôn có tác dụng trong suốt quá trình chơi như kỹ năng tìm đường đi, khả năng quản lý, lòng dũng cảm… và 1 loại bạn phải kích hoạt khi trực tiếp điều khiển các đội tàu và chỉ có tác dụng trong khoảng thời gian nhất định.

Có hai chế độ ra lệnh cho các tàu. Một là giống như các trò dàn trận chiến thuật, bạn tự mình điều khiển các con tàu theo ý muốn. Hai là với vai trò nắm quyền lãnh đạo, bạn sẽ chỉ huy một con tàu chiến thật sự, ở chế độ này bạn ra lệnh trực tiếp như xoay sang hướng nào, thay đổi kiểu buồm, chọn đạn hoặc súng đại bác nào mà bạn thấy thích hợp, ra lệnh bắn khi cần thiết...

Ngoại giao

Ngoài quân sự, bạn có thể ngoại giao để tiết kiệm chi phí. Bạn có thể ký kết các hiệp ước để tuân thủ hoặc liên minh với các quốc gia khác để phục vụ mục đích cho mình, hoặc kích chiến thông qua bên đối tác thứ 3 và chỉ việc ngồi hưởng lợi. Đôi khi bạn không nhất thiết phải đụng đến binh đao để đè bẹp đối thủ mà chỉ cần "đánh tiếng" vẫn được lợi nhiều. Có điều là các đối thủ khi bị đối xử bất công sẽ "ghi nhớ" và sẽ có đối sách trả đũa khi trật tự quyền lực thay đổi. Vì vậy ngoài chiến đấu thì đây là một điểm nhấn nữa của trò chơi, nó không giống với bất kì trò nào trước đây và đem lại nhiều bất ngờ thú vị.

Tuy nhiên không phải lúc nào cũng dễ dàng làm được như trên vì đối thủ cũng sẽ áp dụng nó với bạn. "Đối tác" sẽ quan tâm đến mối quan hệ giữa bạn với các nước đồng minh, tương quan lực lượng giữa 3 bên, bạn sẽ trả bao nhiêu tiền, các số lợi ích kinh tế khác… đạt được nếu gây chiến. Chẳng hạn, bạn trả tiền cho người Pháp gây chiến với người Anh nhưng số tiền bạn trả quá ít không đủ bù đắp thiệt hại, hoặc khi quân Anh đông gấp 10 lần quân Pháp thì chắc chắn không thuyết phục được họ.

Cảm nhận

Cách chơi có đem đến chút thú vị. Tuy hình ảnh các thành phố chưa được trau chuốt kỹ lưỡng nhưng tiếng la hét kêu gào, tiếng súng nổ, tiếng nứt vỡ của các con tàu được thể hiện tốt. Mệnh lệnh của người chỉ huy chỉ có vài từ đơn giản và dùng chung cho các quốc gia khác nhau. Mỗi khi muốn mua hàng, đặt hàng lên tàu, đóng những con tàu mới phải qua một màn hình loading chán ngắt. Nhiệm vụ lập đi lập lại và vô số các lỗi nhỏ nằm rải rác trong game. Tuy nhiên, mục đích cuối cùng nhằm tạo ra một đế chế buôn bán hùng mạnh đồng thời bạn sẽ được thưởng thức những trận hải chiến đậm chất điện ảnh.

NGUYỄN THỊNH

Ưu

- Trải đều các mặt kinh tế, quân sự và ngoại giao.

Khuyết

- Hình, âm chưa đủ "cúng".

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

RESTAURANT EMPIRE II

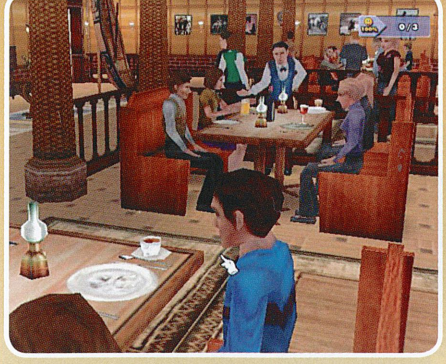
"ĐẾ CHẾ" NHÀ HÀNG 2

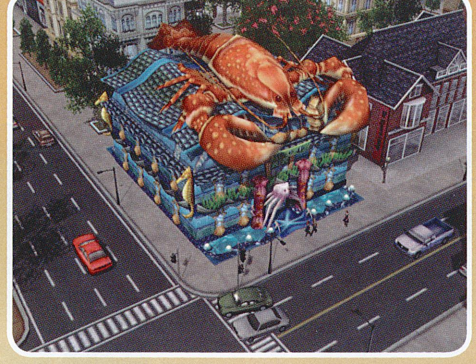
"Nếu không đặt nặng quá nhiều hai mảng đồ họa và âm thanh thì Restaurant Empire 2 vẫn là một game mô phỏng việc kinh doanh nhà hàng khá chi tiết và hấp dẫn!"

Xây dựng được kịch bản hấp dẫn và đặc biệt là khả năng tái hiện chi tiết công việc kinh doanh nhà hàng, nên phiên bản Restaurant Empire (RE) đầu tiên giành được những thành công không nhỏ đồng thời được giới chuyên môn lẫn cộng đồng game thủ đánh giá là một trong những game xuất sắc nhất thuộc thể loại mô phỏng. Ẩn mình sau khoảng thời gian khá dài, RE mới có cơ hội tái xuất hiện làng game bằng phiên bản thứ hai vốn được kỳ vọng sẽ là người kế thừa và phát huy những ưu điểm của đàn anh để tiếp tục gặt hái vinh quang!

Sau tuần trăng mật thơ mộng cùng cô vợ mới cưới Delia, chàng đầu bếp người Pháp – Armand LeBoeuf (nhân vật chính của phiên bản RE đầu tiên) quay trở lại Paris để tiếp tục công việc của mình. Nhưng vừa về đến quê nhà anh tình cờ gặp được người bác ruột của mình Michel LeBoeuf, người vừa đóng cửa nhà hàng mà mình quản lý được vài tháng vì việc kinh doanh không hiệu quả mà nguyên nhân là do sự cạnh tranh gay gắt của chuỗi nhà hàng Omnifood do nhà tài phiệt Edmund Valron làm chủ tịch. Sự việc này khiến Armand không thể khoanh tay đứng nhìn, anh quyết định tiếp nhận quyền quản lý nhà hàng từ bác của mình với hy vọng đưa tình trạng kinh doanh ở đây trở nên khả quan hơn.

RE 2 mô phỏng khá chi tiết công việc kinh doanh quản lý nhà hàng không kém gì ngoài đời thật. Người chơi phải tự tay quyết định hàng tá công việc lớn nhỏ khác nhau như trang trí nội thất, tuyển nhân sự…thậm chí cả việc chọn phông chữ được ghi trong thực đơn. Ngoài ra, khi nhà hàng bắt đầu đi vào hoạt động, bạn phải quan sát và phân tích rõ những điểm nhỏ nhặt nhất để tránh việc kinh doanh rơi vào tình trạng thua lỗ, nợ nần. Đơn cử như nếu khách hàng thường xuyên để lại thức ăn thừa bạn nên cân nhắc đến việc thay đầu bếp mới. Mặt khác, nếu họ than phiền giá bán của các món ăn bạn nên suy nghĩ xem có nên giảm giá bán hay mở các chương trình khuyến mãi như tuần lễ vàng miễn phí đồ uống cho bất kỳ thực khách đến





dùng bữa để có thể thu hút thêm những khách hàng tiềm năng song song với việc khuếch trương danh tiếng của nhà hàng.

Khi công việc kinh doanh trở nên thuận lợi, bạn nên xem lại việc chi tiền cho các chiến dịch quảng cáo, tuyển thêm nhân viên mới để phục vụ khách chu đáo hơn hoặc mời các nhạc công đến góp vui cho thực khách. Mặt khác, để bảo đảm chất lượng phục vụ của nhà hàng bạn nên thẳng tay loại trừ các nhân viên mắc quá nhiều sai phạm đồng thời trả lương hậu hĩnh cho những người hoàn thành xuất sắc công việc được giao và đừng quên phân chia giờ giấc làm việc của họ thật hợp lý. Song song đó, bạn có thể dùng tiền kiếm được để mua các vật dụng đặc biệt nhằm tăng tinh thần của nhân viên để họ hăng say với công việc hơn.

Trở thành nhà hàng được xếp hạng sao sẽ đem đến cho bạn nhiều cơ hội kinh doanh mới hấp dẫn. Tuy nhiên, điều này đồng nghĩa với việc bạn phải quan tâm đến chất lượng phục vụ cũng như xây dựng và trang hoàng nhà hàng của mình tương xứng với chuẩn mà nó đã đạt được. Chẳng hạn như bạn phải sử dụng những bàn ghế được làm từ vật liệu đắt tiền; bố trí tranh vẽ và đèn trang trí để khách đến nhà hàng cảm thấy thoải mái, ấm cúng. Mặt khác, bạn đừng quên chỉ đạo bếp trưởng nghiên cứu, chế biến thêm các món ăn mới nhằm lôi kéo thêm các khách hàng mới và tránh được sự đơn điệu của nhà hàng.

Để giúp người chơi có thời gian thư giãn bên cạnh việc quản lý phức tạp, RE 2 còn tích hợp sẵn thêm trò chơi nhỏ có luật chơi tương tự như game xếp kim cương (Bejeweled). Nếu hoàn thành xuất sắc trò chơi này bạn sẽ giúp nhân viên của mình giải quyết những công việc được giao dễ dàng, nhanh chóng hơn. Bên cạnh đó, nếu đã hoàn thành xong hoặc chán công việc kinh doanh nhà hàng tại phần chơi "Restaurant Empire", bạn có thể chuyển hướng sang điều hành quán café cùng cô vợ Delia của Armand qua một phần chơi khác có tên gọi "Coffee, Desert and Sweets Success". Nếu không muốn đi sâu vào cốt truyện của game bạn có thể thử sức mình tại chế độ chơi "Sandbox Game".

Cách chơi được xây dựng khá bài bản thế nhưng RE 2 lại làm các game thủ khá thất vọng bởi chất lượng hình ảnh đã quá lỗi thời. Rất khó tìm được nét khác biệt giữa RE 2 với phiên bản đầu tiên, các nhân vật, cảnh nền được dựng hình khá thô, nhiều góc cạnh ngay cả khi hiệu chỉnh độ phân giải cũng như thiết lập các hiệu ứng như khử răng cưa, đổ bóng... ở mức cao nhất. Tuy nhiên không thể phủ nhận so với mặt bằng chung của nhiều game hiện nay cấu hình đòi hỏi của RE 2 khó có thể nhẹ hơn. Chỉ cần một bộ xử lý 1 GHz, bộ nhớ 512 MB và card màn hình cà tàng với 128 MB bộ nhớ là có thể yên tâm thưởng thức được trò chơi.

Âm thanh của game cũng không khá gì hơn so với phần đồ hoạ, khi mà các đoạn hội thoại chỉ được thể hiện bằng những đoạn text đầy chữ thay vì được lồng tiếng biểu cảm để tăng sự hấp dẫn. Các bản nhạc nền game thể hiện theo kiểu cưỡi ngựa xem hoa nên không đọng lại nhiều cảm xúc cho người chơi.

Nếu không chú trọng quá nhiều đến hình thức thì RE 2 không chỉ là game mô phỏng hay mà nó còn là bài tập thực hành đầy sống động để bạn có thể tham khảo, đúc kết kinh nghiệm nếu có ý định trở thành một chủ cửa hàng ăn uống, quán café...trong tương lai.

HUY VŨ

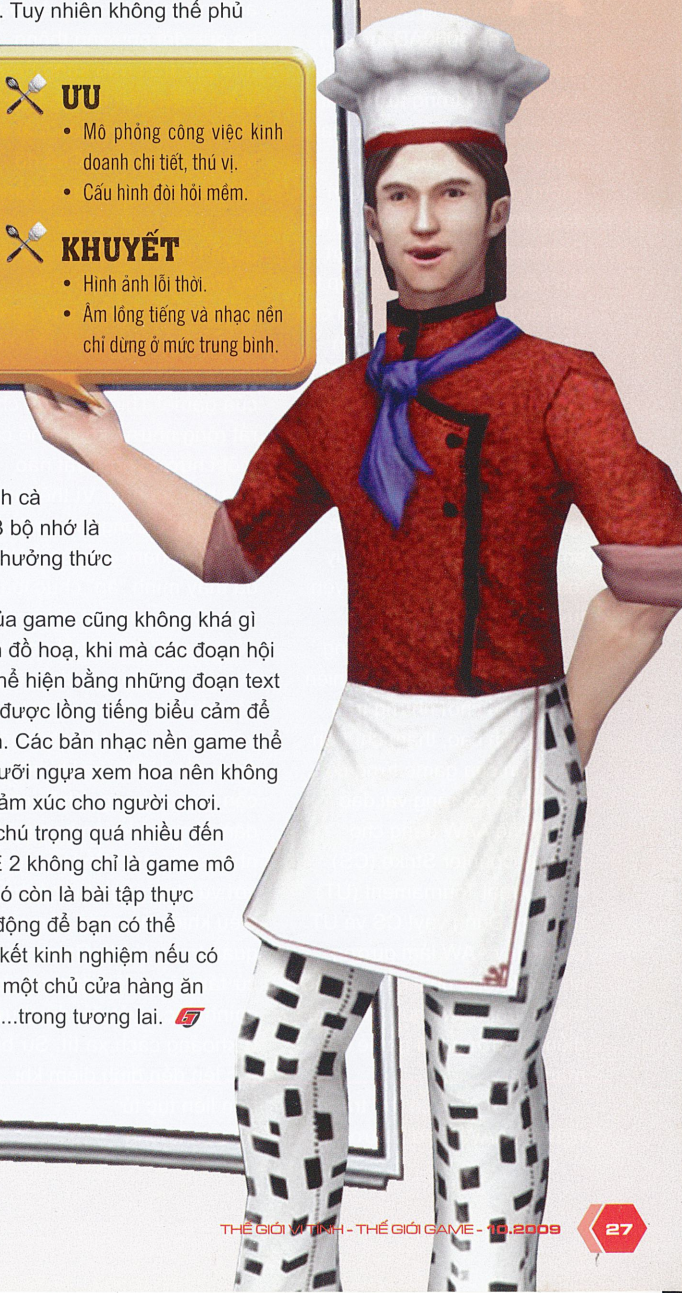
RESTAURANT EMPIRE 2	
PHÁT HÀNH	Paradox Development
PHÁT TRIỂN	Enlight
THỂ LOẠI	Mô phỏng
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	26/05/2009
ESRB	Everyone
CẤU HÌNH	PIII 1GHz, RAM 512MB, VGA 128 MB, HDD 2GB, Windows 2000/XP/Vista

ƯU

- Mô phỏng công việc kinh doanh chi tiết, thú vị.
- Cấu hình đòi hỏi mềm.

KHUYẾT

- Hình ảnh lỗi thời.
- Âm lồng tiếng và nhạc nền chỉ dừng ở mức trung bình.



CHIẾN TRANH TỔNG LỰC

Đa số người chơi đã xóa ngay AAW chỉ sau 10 phút chơi thử!

All Aspect Warfare (AAW) thuộc thể loại bắn súng góc nhìn thứ nhất do 3000AD Inc sản xuất và phát hành. Bối cảnh AAW diễn ra trong tương lai tại căn cứ quân sự ngoài hành tinh LV-115, nơi bạn cùng nhóm chiến binh loài người đang tìm diệt lũ quỷ chủng tộc Gammulans. Trong một đợt tấn công càn quét, bạn gặp tai nạn do hoạch định sai lầm của cấp trên và mắc kẹt lại căn cứ. Bạn vừa chống lại kẻ địch đông đảo vừa phải tìm cách thoát khỏi căn cứ càng sớm càng tốt do quả bom nguyên tử RANDOM mà quân đội để lại đã được kích hoạt và sẽ sớm phát nổ nhằm phá hủy toàn bộ hành tinh. Cốt truyện tuy không có gì đặc biệt nhưng nhà phát triển quảng cáo rầm rộ AAW sẽ cống hiến cho người chơi những trận chiến đỉnh cao, thậm chí trên diễn đàn của game từng có một nhận xét rằng vài đặc tính trong AAW đáng cho những Counter Strike (CS) hay Unreal Tournament (UT) học tập. Đúng vậy! CS và UT có thể lấy AAW làm gương nhưng không phải để noi theo mà để tránh xa những khuyết điểm to tướng mà game này mang lại.

Người chơi có thể trải nghiệm AAW theo 2 hướng. Phần chơi đơn chứa 16 nhiệm vụ tức thời (instant action) chủ yếu yêu cầu bạn hạ gục đối phương thông qua các trận đấu súng hoặc giao chiến trên không bằng phi thuyền hay nhiều loại khí tài quân sự khác. Chế độ cốt truyện có phạm vi màn chơi rộng hơn và bạn được quyền hoàn thành các nhiệm vụ theo ý mình. Dù chọn hướng nào đi nữa bạn cũng không thể tránh khỏi lối chơi tệ hại và rườm rà quá mức của game! Thiết kế màn chơi rất rộng nhưng không hề có một chướng ngại vật nào cho bạn ẩn nấp. Vì thế, bạn đừng nhọc công thắc mắc vì sao vừa tham gia vào AAW đã thấy mình "ăn" chục loạt đạn. Cách sắp đặt vị trí của đối phương càng bất hợp lý hơn, những gì bạn thấy chỉ là các chấm nhỏ tận chân trời và bạn sẽ phải chạy bộ một đoạn rất dài trước khi tiếp cận được chúng. Khâu chỉ dẫn vụng về khiến bạn mất nhiều thời gian để làm quen với vũ khí cũng như cách điều khiển phương tiện rất kì quái, trong lúc lũ Gammulans cứ tấn công dồn dập với độ chính xác tuyệt đối dù chúng ở khoảng cách xa tít. Sự bực tức lên đến đỉnh điểm khi bạn liên tục tử trận do không thể xác định kẻ địch tấn công từ đâu và hàng loạt lỗi game diễn ra trong quá trình chơi. Thường xuyên nhất là hiện tượng văng game (crash) hay đối phương sau khi bị bạn hạ gục bỗng bật dậy và đứng trơ trơ giữa chiến trường.

Phần chơi mạng của AAW hỗ trợ đến 64 người chơi cùng lúc qua mạng LAN hoặc Internet. Tuy có bổ sung một số chế độ mới như đối kháng với Deadmatch, Base Wars hay đặt bom RANDOM nhưng thật khó để bắt đầu một màn chơi khi số người tham gia đấu trường online cực ít. Cũng dễ hiểu vì lối chơi phức tạp, nhiều lỗi và chưa đủ độ chín, đồ họa lỗi thời, âm thanh trùng lặp cùng cơ chế điều khiển kém hiệu quả nên đa số người chơi đã xóa ngay AAW chỉ sau 10-15 phút!

Điểm nhấn duy nhất của game chính là hiệu ứng ánh sáng khá bắt mắt. Nhưng 3000AD Inc sẽ cần một tựa game tốt gấp nhiều lần AAW để tìm được chỗ đứng trong thể loại FPS vốn cạnh tranh rất khốc liệt.

HUY BÌNH

ƯU

- Hiệu ứng anh sáng khá.

KHUYẾT

- Lối chơi nhàm chán.
- Điều khiển kém hiệu quả.
- Nhiều lỗi.
- Hình âm lỗi thời.

ALL ASPECT WARFARE

PHÁT HÀNH	3000AD, Inc.
PHÁT TRIỂN	3000AD, Inc.
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	10/08/2009
ESRB	Teen
CẤU HÌNH	P4 2,4GHz, RAM 1GB, VGA 256 MB hỗ trợ Shader Pixel 3.0, HDD 800MB, Windows XP/ Vista

SẮC MÀU CỦA VŨ ĐIỆU

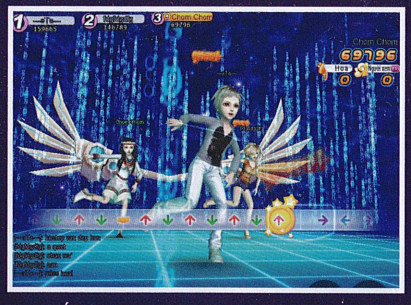
Nằm trong thể loại game khiêu vũ nhập vai trực tuyến, Zing Dance (http://dance.zing.vn) - trò chơi vừa ra mắt cộng đồng game thủ vào ngày 18 tháng 9 năm 2009 đã gia nhập thị trường game Việt khá ấn tượng với kho âm nhạc, vũ đạo phong phú cùng hệ thống trang phục, cảnh sắc theo đồ họa 3D sinh động.

400 BÀI HÁT, 32 KIỂU VŨ ĐẠO

Sàng lọc từ những ca khúc yêu thích của giới trẻ, Zing Dance đã đưa vào hệ thống hơn 400 bài hát Việt Nam và quốc tế với tiết tấu từ đơn giản đến phức tạp. Độ khó của vũ đạo trong game sẽ tương ứng với độ nhanh chậm của nhịp điệu âm nhạc. Nếu chưa quen với các kỹ thuật bấm phím, một tân thủ có thể vào game để… ngắm cảnh và thưởng thức những bài hát mình yêu thích rồi từ từ luyện tập phản xạ. Trong Zing Dance, người chơi có thể bắt gặp những giọng ca quen thuộc như: Bảo Thy, Phan Đinh Tùng, Châu Kiệt Luân, Rain hay nhóm nhạc S.H.E, Back Street Boys… Kho âm nhạc này sẽ luôn được cập nhật.

Ngoài 400 bài hát đa thể loại, Zing Dance còn thu hút game thủ bằng các kiểu nhảy đẹp mắt. Sự kết hợp giữa vũ đạo và âm nhạc nhuần nhuyễn khiến người chơi khi bước vào sàn nhảy lại có cảm giác mình đang... diễn tả âm nhạc. Có đến 14 kiểu nhảy cơ bản như: Nhảy đơn, nhảy đôi, nhảy hẹn hò… và 28 kiểu nhảy nâng cao,kết hợp như: Nhảy tiết tấu, Cuồng phong, VOS, kiểu Zing Dance… ở mức độ khó hơn dành cho các "vũ công thứ thiệt". Những thử thách là luôn luôn có sẵn ở từng cấp độ để giúp game thủ khám phá và thể hiện sự phản xạ âm nhạc của mình.

56 PHONG CẢNH SÀN NHẢY TINH TẾ



Nếu là người yêu thích du lịch hay phiêu lưu vào các câu chuyện cổ tích thì khi đến với 56 phong cảnh của Zing Dance, chắc chắn bạn sẽ bắt gặp điều mình đang tìm kiếm. Sàn nhảy trong game được thiết kế mô phỏng hình ảnh những kỳ quan thế giới như: Đền Taj Mahal huyền bí, thành phố Venice thơ mộng… Bên cạnh đó, cảnh sắc lung linh của những câu chuyện cổ tích cũng được tái hiện lại sinh động như: Alice lạc vào xứ thần tiên, Aladin và cây đèn thần, Peter Pan… Kể cả khung cảnh của bộ truyện tranh Bảy viên ngọc rồng và trò chơi Mario kinh điển cũng được đưa vào trang trí cho những khung cảnh trong Zing Dance. Các sàn nhảy được thiết kế rất kỹ lưỡng. Mỗi cảnh sắc lại có một hiệu ứng đặc biệt tương ứng như: lá rơi, hoa nở, sóng vỗ, … tạo nên sự mới lạ và khá đẹp mắt.

4.000 TRANG PHỤC VÀ PHỤ KIỆN SÀNH ĐIỆU

Sẽ thiếu sót nếu không nhắc đến hệ thống trang phục, phụ kiện và đạo cụ vì đâylà điểm nhấn quan trọng để tạo nên sự khác biệt và cá tính của những nhân vật trong Zing Dance. Với 4.000 kiểu quần áo thời trang, thật khó để các vũ công… "đụng hàng" trong những sàn nhảy. Đến với trò chơi này, các vũ công nam có thể chọn lựa bộ vest đen sang trọng, áo sơ mi lịch lãm hay chiếc quần jean bụi bặm mang đậm phong cách rock. Còn các nhân vật nữ lại có thể diện chiếc đầm hoa tươi tắn, bộ váy áo cosplay trong truyện tranh Nhật bản. Tuy trong giai đoạn Closed Beta, trò chơi này chỉ mới hé lộ 200 kiểu quần áo đầu tiên nhưng cũng đã gây được nhiều thiện cảm của cộng đồng game thủ với các trường phái "xì tin" như: Thủy thủ, Học trò, Búp bê … Điều đặc biệt hơn nữa là người chơi có thể sở hữu các vật phẩm này miễn phí bằng cách đổi điểm vinh dự, đổi phần thưởng khi hoàn thành nhiệm vụ và mua bằng tiền vàng được hệ thống tặng sẵn khi đăng nhập lần đầu tiên.

Là trò chơi miễn phí và cho phép game thủ mua vật phẩm bằng nhiều cách mà không phải nạp thẻ, Zing Dance hướng đến lợi ích của những vũ công của mình lên trên hết. Đi cùng sự kiện Closed Beta, trò chơi này còn tặng cho game thủ 10.000 vàng (tiền trong game) để "khởi nghiệp" cũng như nhiều chương trình khuyến mãi hấp dẫn: Quay số trúng thưởng, Ngày thứ Bảy bí ẩn… Zing Dance hứa hẹn đang và sẽ là món ăn tinh thần lành mạnh và bổ ích cho cộng đồng teen Việt.

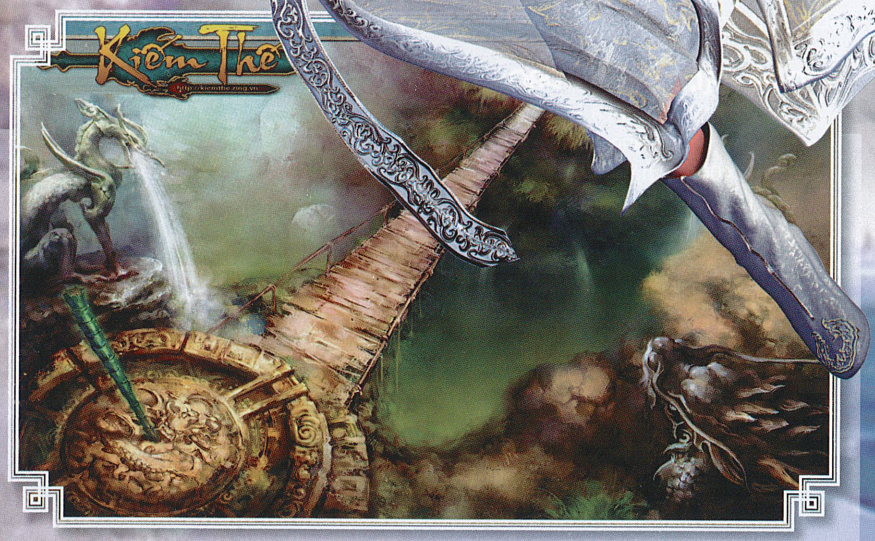
VŨ THANH

Kiếm Thế
http://kiemthe.zing.vn

Võ hiệp "truyền nhân"

TRÒ CHƠI NHẬP VAI TRỰC TUYẾN KIẾM THẾ LÀ "TRUYỀN NHÂN" KẾ TỤC "SỰ NGHIỆP" 2D CỦA VÕ LÂM TRUYỀN KỲ 1.

KIẾM THẾ	
PHÁT HÀNH	VinaGame
PHÁT TRIỂN	Kingsoft
THỂ LOẠI	MMORPG
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	Open Beta 10/10/2009



"GÃ" KIẾM SĨ NHIỀU TÊN

Năm 2005, trò chơi nhập vai trực tuyến đầu tiên mà VinaGame phát hành chỉ có 1 tên duy nhất: Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK), đi cùng tên tiếng Anh "Swordman" và lời giải thích thêm "bên Trung Quốc, game này có tên là Kiếm Hiệp Tình Duyên". Tuy nhiên đến nay trò chơi đó đã được đổi tên thành VLTK1 khi VinaGame đưa VLTK2 về phát hành, có sự thay đổi về tên tiếng Anh: VLTK1 được gọi là JX Online 1 còn VLTK2 là JX Online 2. Theo nhiều nguồn giải thích, JX là từ viết tắt của cụm từ "Justice X-War" (nghĩa là "Cuộc chiến công lý"). Tuy nhiên, ông Bùi Minh Phương – giám đốc sản phẩm Kiếm Thế, cho biết: "Có thể xem Kiếm Thế là một 'JX Online 1 mới'". Kiếm Thế (World of JX) có nghĩa là "thế giới của kiếm hiệp tình duyên".

"Kiếm Thế không phải là game 2D kiếm hiệp cuối cùng mà KingSoft phát triển vì chúng tôi biết KingSoft còn có các dự án phát triển game 2D khác, nhưng Kiếm Thế chính là game 2D cuối cùng của dòng JX Online 1" ông Phương cho biết.

Trong khi một "JX Online 2 mới" cũng như JX Online 3 vẫn còn đang trong giai đoạn phát triển, Kiếm Thế chính là phiên bản mới nhất của "gia tộc" JX Online, kế thừa tinh hoa từ Kiếm Hiệp Tình Duyên 1 (VLTK1) và Kiếm Hiệp Tình Duyên 2 (VLTK2). Hơn nữa, sự xuất hiện của Kiếm Thế tại Việt Nam chính là sự tái xuất của một trò chơi đứng đầu thị trường trong nhiều năm qua trong bối cảnh các trò chơi kiếm hiệp vẫn còn "ăn khách". Theo VinaGame, "cấu hình máy tính trên toàn quốc vẫn chưa mạnh và khách hàng chơi game 2D và 3D là 2 phân khúc riêng biệt". Điều đặc biệt của Kiếm Thế, chính là hệ thống ngũ hành mà nhờ nó VLTK1 đã tổ chức được 5 lần giải đấu "Thiên hạ đệ nhất bang". Hệ thống ngũ hành này là chức năng "trấn sơn" của riêng VLTK1 mà Kiếm Thế thừa hưởng. Trong khi VLTK2 không có hệ thống ngũ hành.

Ngoài những chức năng chúng ta đã biết trong Võ Lâm, Kiếm Thế còn có sự phát triển mới với nhiều chức năng hấp dẫn như hệ thống Gia Tộc, Tiêu Diêu Cốc, chức năng chế tạo trang bị, trang sức, cường hóa vũ khí, phẩm dược, phù chú … Càng hứng thú hơn, những môn phái theo đường ngoại công vẫn có thể dùng được vũ khí cộng kỹ năng vốn có do mình tự chế.

Được xây dựng từ 10 môn phái của VLTK1 và 7 phái trong VLTK2, Kiếm Thế còn phát triển thêm 2 môn phái quen thuộc trong bộ tiểu thuyết võ hiệp của Kim Dung là Minh Giáo và Đoàn Thị. Từ 12 môn phái này, Kiếm Thế tái hiện hơn 100 chiêu thức võ công nổi tiếng như Dịch Cân Kinh của Thiếu Lâm, Nhất Dương Chỉ, Lục Mạch Thần Kiếm và Lăng Ba Vi Bộ của Đoàn Thị, Giáng Long Chưởng, Phi Long Tại Thiên, Thiên Hạ Vô Cẩu của Cái Bang, Càn Khôn Đại Na Di, Thánh Hỏa Liêu Nhuyên, Nhân Kiếm Hợp Nhất, Thiên Địa Vô Cực...

Nhờ nâng cao kỹ thuật xử lý hình ảnh, các chiêu thức trong trò chơi sẽ tạo ra cảm giác vừa quen thuộc vừa mới mẻ bởi những đường uốn lượn mượt mà khi thi triển. Điển hình như Phi Long Tại Thiên của Cái Bang Rồng: trong VLTK1, chiêu này vẫn được giới game thủ gọi vui là "4 con giun", thì Kiếm Thế đã thể hiện chiêu thức này bằng bốn con rồng lửa trông "hoành tráng" hơn.

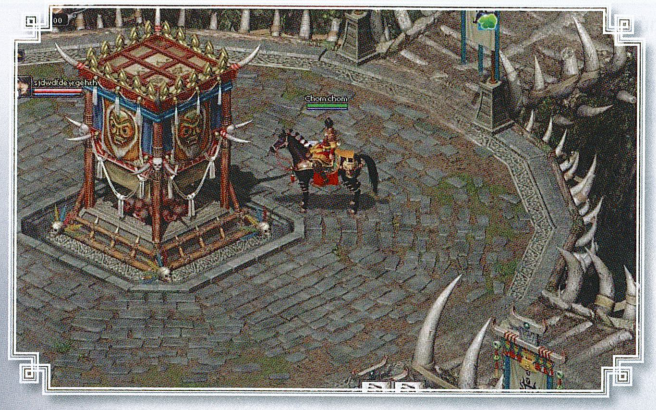
SO SÁNH KIẾM THẾ VỚI VLTK1, VLTK2

Điểm tiềm năng bao gồm bốn

DẠO BƯỚC CLOSE BETA: THẬP NHỊ MÔN PHÁI

Vẫn là những chiêu thức quen thuộc của VLTK1 như Phi Long Tại Thiên, Thiên Hạ Vô Cẩu hay Thiên Địa Vô Cực, Nhân Kiếm Hợp Nhất. Vẫn còn đó những tăng nhân Thiếu Lâm với khả năng phản đòn từ La Hán trận, tinh thông bổng pháp và đao pháp. Những mỹ nữ nghiêng nước nghiêng thành từ Nga Mi, Thúy Yên..., họ vẫn còn đó trong trò chơi Kiếm Thế.

Kiếm Thế được xây dựng từ nhóm phát triển game Tây Sơn Cư của công ty Kingsoft. Sau 2 lần thử nghiệm Alpha, Kiếm Thế tiếp tục thử nghiệm Close Beta và dự kiến sẽ chuyển tiếp sang giai đoạn Open Beta vào ngày 10/10/2009 mà không reset (xóa) nhân vật. Các game thủ sẽ vượt qua mức level 69 và bắt đầu hành trình đi sâu hơn vào nội dung game. VinaGame cho biết ngoài các con trùm (boss) level 55, người chơi sẽ tiếp tục chạm trán với các boss đẳng cấp 75 và 95 như Man Tăng Bất Giới Hòa Thượng (level 75), Nhu Tiểu Thúy (level 95)...



loại sức mạnh, thân pháp, sinh khí và nội công. Cách tăng cũng tương tự như VLTK1 nhưng có thay đổi. Những hệ phái theo đường nội công sẽ không có chuyện tăng toàn sinh khí mà phải tăng vào nội công thì sát thương nội mới tăng theo. Ngoài ra, tất cả những hệ phái theo đường ngoại công đều phải có độ chính xác và phải tăng vào Thân Pháp, kể cả những phái không hề biết Thân Pháp là gì ở VLTK1 như Thúy Yên Đao hay Cái Bang Bổng.

Xét về điểm kỹ năng trong VLTK1, người chơi của mỗi phái có 1 bảng kỹ năng võ công riêng, nhưng phái nào cũng có nhiều đường để đi, và người chơi có thể chọn đường cho mình và vẫn có thể học chiêu thức của đường khác. Chẳng hạn, Thiên Vương Bang có 3 đường thương, chùy và đao, nếu người chơi chùy, vẫn có thể tăng điểm và Thiên Vương Đao pháp và Thiên Vương Thương pháp để lấy độ chính xác. Với Kiếm Thế, mọi chuyện không đơn giản như thế, người chơi theo đường nào thì chỉ có những kỹ năng riêng cho đường đó mà thôi. Chọn Thiên Vương Thương thì không thể học Thiên Vương Chùy.

Trong VLTK2, mỗi phái theo mỗi đường sẽ có một bảng kỹ năng riêng biệt, có người nhiều, người ít. Kiếm Thế cũng có bảng kỹ năng riêng, nhưng ai cũng có số kỹ năng như nhau, 10 kỹ năng, tương ứng với từng 10 cấp có thể nhận. Lên cấp sẽ tăng điểm, người chơi không cần phải về môn phái làm nhiệm vụ như VLTK1 và không tiêu hao kinh nghiệm và tiền như VLTK2 mà sẽ tiêu hao điểm kỹ năng như VLTK1.

Về phần chiêu thức, người chơi sẽ sử dụng một số chiêu đánh như VLTK1, ra đòn liên tục, không có thời gian chờ như VLTK2. Tuy nhiên, cũng có một số chiêu đánh phải đợi thời gian chờ từ một đến hai giây như VLTK2 và tất cả các chiêu hỗ trợ (buff) đều có thời gian chờ 10 giây trở lên. Ngoài ra, có ba chiêu đánh chủ lực được có thể chia ra làm ba loại: Sơ cấp chỉ cấp 10 học được, Trung cấp chỉ cấp 50 học được, và Cao cấp chỉ cấp 90 học được. Kỹ năng cấp 90 tăng điểm như các kỹ năng khác, không phải luyện kỹ năng như VLTK1.

Vật phẩm PK trong Kiếm Thế có một số loại hình thức ăn (loại chuyên dùng để luyện công). Với vật phẩm này trong 30 phút, mỗi nửa giây hồi phục sinh lực, nội lực 15/30/45/60/75 phụ thuộc loại thức ăn, giới hạn đẳng cấp. Máu PK được phép giãn cách sử dụng 0,5 giây và khi PK có thể ăn thức ăn để hồi mức nội lực, người chơi không phải "tốn sức" mua và sử dụng bình nội lực dùng cho phái ngoại công, ít tiêu hao nội lực khi đánh. Game có hỗ trợ sẵn auto và ủy thác.

Về phe phái và PK, Kiếm Thế chia thành ba màu rõ rệt như chính phái (màu vàng), tà phái (màu tím) và trung lập (màu xanh) như VLTK1. Khi ở chế độ luyện công, máu sẽ có màu xanh, khi chuyển sang chế độ chiến đấu hoặc ở chế độ bắt buộc F9 như chiến trường, máu có màu cam. Khi ở chế độ đồ sát, máu sẽ có màu tím và khi PK quá cao, tên sẽ chuyển thành màu đỏ để nhận biết. Dĩ nhiên, khi cấp độ PK cao sẽ bị "trừng phạt PK" khi người chơi bị hạ. Người chơi sẽ phải ngồi tù hoặc rửa PK bằng các nhân vật khác.

Tiền trong game bao gồm bốn loại tiền. Khi ấn mở hành trang, bảng hành trang là có bốn dòng tương đương với bốn loại tiền. Có thể gọi là tiền dòng 1, 2, 3 ,4. Tiền dòng 1 dùng để mua các loại vật phẩm thông thường như các loại bình hồi sinh lực, hồi nội lực, các loại phù, các loại trang bị quần áo, giày mũ, vũ khí trong shop... Đây là loại tiền được dùng để giao dịch trong trò chơi. Tiền dòng 2 dùng để mua các vật phẩm thông thường như các loại bình hồi sinh lực, hồi nội lực, các loại phù, các loại trang bị quần áo, giày mũ, vũ khí trong shop... Nếu dùng tiền dòng 2 để ép đồ, thì dùng Huyền tinh không cố định hay Huyền tinh cố định. Đồ được ép sẽ bị khóa và sẽ không thể giao dịch được sau khi ép. Tiền này không thể giao dịch được và dùng nhiều trong trò chơi (mặc dù nó chỉ có tác dụng với người chơi). Tiền dòng 3 dùng mua các loại vật phẩm trong Ngự Các. Không thể giao dịch tiền dòng 3, nhưng có thể giao dịch những món mua từ Ngự Các.

Hệ thống ngũ hành của Kiếm Thế tương tự như VLTK1. Nhân vật được chia thành ngũ hành Kim - Thủy - Mộc - Hỏa - Thổ nhưng có phần khác là tân thủ thì nhân vật không có ngũ hành. Đến khi vào phái thì sẽ được cấp ngũ hành, điểm tiềm năng cũng tự thay đổi cho phù hợp với ngũ hành của nhân vật. Trang bị dựa theo nguyên lý ngũ hành và sơ đồ kích các dòng ẩn như VLTK1.

Phần võ công, Kiếm Thế sẽ áp dụng theo nguyên lý hệ nào dùng sát thương của hệ đó, ngoại công cũng không là ngoại lệ. Sát thương ngũ hành tạo sự khác biệt sâu sắc hơn. Ở hệ Kim: sát thương vật lý sẽ gây hiệu ứng thọ thương (phái ngoại công nào cũng có hiệu ứng này, nhưng hệ Kim thì xác suất xuất hiện cao hơn các phái khác). Hệ Thủy tạo ra sát thương băng và hiệu ứng làm chậm. Hệ Mộc tạo sát thương độc và hiệu ứng suy yếu. Hệ Hỏa tạo ra sát thương hỏa (cháy bỏng) và hiệu ứng thiêu đốt. Hệ Thổ tạo ra sát thương lôi gây ra hiệu ứng choáng. Tất cả các hiệu ứng đều có xác suất xuất hiện, kể cả hiệu ứng làm chậm, không phải người chơi thi triển võ công đều tạo ra hiệu ứng như VLTK1.

NGUYỄN SƠN

NTK
Trần Thanh Tùng

Tỉnh táo cho từng đường nét sắc sảo!

Xuất hiện dày đặc trên các kênh truyền hình với hình ảnh một MC chuyên nghiệp nhưng vai trò nổi bật hơn cả của Trần Thanh Tùng vẫn là nhà thiết kế kiêm giảng viên đại học chuyên ngành thời trang. Vì thế anh luôn được nhắc đến với tên gọi: Tùng Style!

Rất cá tính với thời trang "độc bản" do mình tự thiết kế

Sáng tạo không ngừng trong từng mẫu thiết kế

Tập trung làm việc tại xưởng may riêng

• Hi anh! Còn trẻ mà kiêm quá nhiều vai trò cùng một lúc, nào là giảng viên ĐH, MC, nhà báo, rồi kiêm luôn chức GĐ sản xuất của kênh Yeah1TV nữa. Phải công nhận anh đa tài thiệt đó!

Âu cũng là cái duyên cả thôi! (cười) Ngoài vai trò giảng viên ra thì tất cả đều là nghề chọn mình hết. Rất may là Tùng hoàn thành tốt sứ mạng của từng nghề. (cười)

• Vậy riêng trong lĩnh vực thiết kế thì đâu là công việc chính của anh?

Tùng có 3 công việc chính: thứ nhất là cùng "phiêu lưu cảm xúc" với các em SV mỗi khi lên ý tưởng cho đồ án. Hai là hoàn tất việc thiết kế "áo thụng tốt nghiệp" để đưa vào ứng dụng tại trường ĐH Kiến trúc. Cuối cùng là làm tư vấn thời trang cho các nghệ sĩ và tự thiết kế trang phục cho chính mình mỗi khi xuất hiện trước công chúng.

• Nguyên tắc làm việc của anh là gì?

Làm việc hết mình nhưng phải khoa học!

• Càng ngày càng có nhiều bạn trẻ theo học thiết kế thời trang. Anh nghĩ sao về sự thịnh hành của nghề này?

Phải công nhận số lượng bạn trẻ yêu thích thời trang ngày càng tăng, vì vậy mà ngành này càng "hot" hơn trước! Đó cũng là một dấu hiệu tốt vì có nhiều người quan tâm đến cái đẹp thì xã hội mới phát triển, mới văn minh hơn. (cười)

• Số lượng SV theo học ngành này khá cao nhưng vì sao thương hiệu thời trang Việt vẫn chỉ đếm trên đầu ngón tay?

Điều đó là đáng mừng đấy chứ vì các bạn đã biết kiềm chế cái "tôi" của mình chứ không chạy theo "mác" nhà thiết kế theo kiểu đại trà. Phải hiểu một điều rằng mình là người thiết kế, mình làm đẹp cho người khác tỏa sáng chứ không phải cho chính mình.

• Theo anh thì yếu tố cần thiết cho một người theo ngành thiết kế thời trang là gì?

Khả năng cảm nhận và tinh táo quan sát cuộc sống xung quanh! Phải có một trái tim cực kỳ "nhạy", chẳng hạn, chỉ cần chạm nhẹ tay vào lớp vải lụa là bạn có thể "cảm" được điều gì đó để lấy cảm hứng cho mẫu thiết kế của mình. Nếu bạn khó biểu hiện sự xúc động thì tôi khuyên bạn đừng chọn con đường nghệ thuật!

• Nói vậy chắc anh rất... nhạy cảm! (cười) Anh làm gì để duy trì sự sáng tạo?

Luôn tiếp cận với nghệ thuật, luôn giữ chất trẻ, luôn lạc quan, luôn tinh táo quan sát và cảm nhận cuộc sống thì trí tưởng tượng mới bay cao, mới sáng tạo được!

• Anh cần gì cho công việc sáng tạo trong thiết kế?

Nếu như đối với một số người, âm nhạc là nguồn cảm hứng không thể thiếu thì đối với Tùng, Birdy và bút chì màu lại là hai vật bất ly thân. (cười)

• Birdy? Có phải loại cà phê lọn xuất hiện gần đây?

Đúng vậy đó! Là dân ghiền cà phê mà Tùng cùng "phải lòng" Birdy (cười). Thơm ngon lại tiện dụng, rất phù hợp với công việc sáng tạo của Tùng. Mấy đứa bạn cứ chọc "anh Tùng mở shop cà phê di động khi nào thế?" (cười)

• Shop cà phê di động??

(cười) À thì tại luôn đem Birdy bên cạnh đó mà! Những lúc tập trung tìm kiếm ý tưởng, không thể không bật nắp Birdy để đánh thức nguồn cảm hứng sáng tạo. Hương vị hòa quyện rất "đỉnh" của cà phê Birdy giúp Tùng thêm tinh táo cho những đường nét táo bạo, sắc sảo!

• Hèn chi công việc anh luôn suôn sẻ dù đảm nhiệm vai trò nào. Sẵn đây anh có thể chia sẻ một chút về xu hướng thời trang của năm nay?

Có 2 xu hướng nổi bật năm nay: sự trở lại rầm rộ của phong cách thời trang những năm 80 với chất liệu sang trọng, kiểu dáng đơn giản, ít họa tiết, màu sắc trung tính. Ngoài ra, thời trang phong cách đô thị hay còn gọi Urbanization Style tập trung vào yếu tố thanh-nhã cũng đang rất thịnh trong giới trẻ.

Cảm ơn anh Tùng đã chân thành chia sẻ những thông tin thú vị về nghề này. Chúc anh luôn giữ được trái tim nhạy để có thêm nhiều ý tưởng cho công việc.

Kỳ tới: Rapper Tiến Đạt

PRO5 TÙNG STYLE

- **Sinh nhật:** 8/9/1980
- **Tên tiếng Anh:** LEO (do ngày sinh rơi vào Cung Sư tử, đồng thời là crazy fan của "ông tổ" ngành nghệ thuật Leonardo Da Vinci)
- **Từng thiết kế:** phục trang phim truyền hình Lục Vân Tiên, phục trang chương trình Đêm Thần Thoại về cố nhạc sĩ Trịnh Công Sơn.
- **Từng làm giám khảo cho nhiều cuộc thi:** HotVTeen, Triumph Fashion, Bước nhảy xì-tin...
- **Phong cách thời trang:** nổi loạn nhưng vẫn phải thanh lịch.
- **Câu nói tâm đắc:** Cứ sống chân thành đi sẽ được chân thành.
- **Sự kiện trong năm:** Ra mắt Leo's Show trên Yeah1TV.

CÀ PHÊ LON Birdy® mới
www.birdy.com.vn
Tỉnh ngay chưa đến 3 giây!

AJINOMOTO®

TRẢI NGHIỆM THẾ GIỚI VÕ HIỆP CỔ LONG

Điểm sáng dễ nhận thấy nhất của Cổ Long Online là sự đơn giản, dễ tiếp cận dù đây là một trò chơi nhập vai theo lượt đòi hỏi tính chiến thuật cato.

NHIỆM VỤ GIANG HỒ

Cổ Long Online được xây dựng với cốt truyện tổng thể được xây dựng từ hàng chục bộ tiểu thuyết võ hiệp của Cổ Long tiên sinh nên nội dung có nhiều chi tiết. Để liên kết và dẫn dắt người chơi vào thế giới võ hiệp kỳ ảo đầy bí ẩn đó thật sự không hề đơn giản, và điều đó được dẫn dắt qua hệ thống nhiệm vụ của game.

Nhiệm vụ của Cổ Long khá đa dạng, đặc biệt được phân tách rõ ràng và không quá "ngập" giúp game thủ dễ định hướng. Có loại nhiệm vụ chỉ được làm 1 lần trong ngày nếu bỏ qua là mất lượt, có loại nhiệm vụ được làm nhiều lần trong ngày với các giới hạn khác nhau, cũng có loại nhiệm vụ được tổ chức theo dạng sự kiện xuất hiện vào một thời điểm nhất định trong ngày. Ngoài ra, tùy theo nhiệm vụ mà còn bắt buộc phải có số thành viên tổ đội (party) quy định, cấp độ của thành viên…

Loạt nhiệm vụ "Sơ nhập giang hồ" mang tính chất giới thiệu tổng quan về thế giới Cổ Long, khéo léo dẫn dắt người chơi từng bước tìm hiểu những tính năng của game như: thu phục và điều khiển trợ thủ, kỹ thuật tác chiến.. . Dựa trên những kỳ án từ tiểu thuyết võ hiệp trứ danh của Cổ Long tiên sinh như: Tú Hoa Đại Đạo, Mai Hoa Đạo... các nhiệm vụ của game được hãng phát triển Gameone xây dựng sáng tạo. Bắt đầu từ việc gặp gỡ nhân vật huyền thoại Tiểu Lý Phi Đao Lý Tầm Hoan, thu thập được những tin tức về Binh Khí Phổ (cuốn kì thư kinh điển liệt kê đặc điểm của những món binh khí và võ công độc môn của các cao thủ lừng lẫy giang hồ bị lộ ra ngoài), người chơi lần lượt thực hiện các nhiệm vụ cuốn hút. Rồi qua những nhiệm vụ nhận từ lãng tử Lục Tiểu Phụng – một nhân vật kỳ tài trong tiểu thuyết Cổ Long, sau đó người chơi sẽ đi tới kinh thành hoa lệ, gia nhập một trong "Bát đại môn phái" của Cổ Long Online với sự hướng dẫn của nhân vật Bốc Cự ở cấp độ 10. Tuy hai nhân vật Lý Tầm Hoan và Lục Tiểu Phụng vừa nêu vốn ở trong hai bộ tiểu thuyết hoàn toàn khác biệt của tác giả Cổ Long nhưng bằng sự dẫn dắt tài tình của hệ thống nhiệm vụ "Sơ nhập giang hồ", cảm giác gắn kết của cốt truyện khá tốt.

ĐA DẠNG CHỨC NGHIỆP

Hệ thống môn phái của Cổ Long Online là yếu tố tiên quyết để phân định sự khác biệt giữa các lớp nhân vật: Thích Khách, Hiệp Khách, Dược Sư, Đạo Tặc. Chẳng hạn Thích Khách sở trường là sát thương, khả năng tạo đòn chí mạng (critical hit) lớn nhưng lực phòng thủ không mạnh, trong khi đó, Dược Sư là một nhân vật dạng hỗ trợ (buff) đúng nghĩa với khả năng chịu đựng mạnh mẽ cùng lượng "máu" (sinh mệnh) tương đối cao. Mỗi lớp nhân vật khi gia nhập những môn phái khác nhau sẽ phát triển theo những đường lối hoàn toàn khác nhau. Đơn cử như lớp (chức nghiệp) Dược Sư, khi gia nhập Đường Môn hoặc Vạn Phúc Vạn Thọ Viên thì sẽ có hệ thống kỹ năng khác nhau. Dược Sư của Vạn Phúc Vạn Thọ Viên có kỹ năng hỗ trợ rất tốt như tăng khả năng sát thương, phòng ngự và khôi phục sinh mệnh cho đồng đội. Còn Dược Sư Đường Môn lại có khả năng giảm sinh mệnh đối thủ, sử dụng độc công ác hiểm. Mỗi lớp nhân vật của từng môn phái đều sở hữu chiêu thức khắc chế đặc thù gọi là "Hồi Long Khắc Địch Thuật", khi đem ra sử dụng với đối tượng thích hợp sẽ tạo nên hiệu quả bất ngờ.

Cách chơi của Cổ Long Online dễ tiếp cận. Các thao tác của game hầu hết đều khá đơn giản, dễ nắm bắt qua các tổ hợp phím bấm. Tuy nhiên, tính chiến thuật

CỔ LONG ONLINE

PHÁT HÀNH	DECO
PHÁT TRIỂN	Gameone
THỂ LOẠI	Chiến thuật theo lượt
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 8/2009 (Thương mại hóa)
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1,0GHz, RAM 512MB, VGA 32MB, HDD 2GB, OS Windows XP/Vista
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Core 2 Duo 6320, RAM 2GB, VGA 512MB GeForce 9600GT, HDD 20GB, OS Windows XP

ƯU

Hệ thống nhiệm vụ phong phú.

Trợ thủ đa dạng.

KHUYẾT

Các đòn thế chưa bắt mắt lắm.

trong mỗi trận đánh rất quan trọng, việc phân định thắng thua đôi khi chỉ cách nhau một lần ra chiêu thức chuẩn xác.

Ngoài ra, trong game cũng tích hợp sẵn chế độ Auto – đánh tự động đơn giản cho phép người chơi lặp lại các thao tác (đòn thế) trước đó – bình thường là 25 lượt/lần sử dụng, nếu có vật phẩm hỗ trợ sẽ tăng lên 300 lượt/lần sử dụng. Khi hết lượt, nhân vật sẽ thi triển kỹ năng tấn công bình thường. Hình thức Auto này hỗ trợ người chơi rất nhiều trong việc đánh quái luyện cấp, bởi khi chơi game mà cứ nếu lặp đi lặp lại một vài thao tác trong thời gian quá dài sẽ gây mệt mỏi, giảm hứng thú với game.

KHUYẾN KHÍCH CỘNG ĐỒNG

Số lượng thành viên tham gia tổ đội (party) càng đông thì khả năng gặp nhiều quái vật càng nhiều (trong mỗi lần đụng quái), lượng điểm kinh nghiệm và chiến lợi phẩm thu được càng lớn. So với hình thức luyện cấp cá nhân, luyện cấp cùng với tổ đội thường tạo hiệu quả cao hơn, có khi cao gấp đôi. Ngoài ra, game còn có rất nhiều hỗ trợ dành cho tân thủ mới tham gia như: hỗ trợ ngân lượng bằng cách trả lời câu hỏi trắc nghiệm, hỗ trợ về trang bị, vật phẩm hồi máu, gia tăng điểm kinh nghiệm thu được... qua các vật phẩm được cung cấp ngay từ đầu game.

Đối với một game 2D yêu cầu cao nhất của đồ họa là phải có bối cảnh đẹp, chi tiết, đồng thời không đòi hỏi nhiều về phần cứng máy tính. Cổ Long Online không thiếu những địa danh ưu mỹ như Vạn Mai Sơn Trang, Di Hoa Cung hay Bách Hoa Cốc. Game cũng có hiệu ứng ngày đêm rõ nét (game thủ có thể tắt/mở tùy ý). Nhân vật được tạo hình theo phong cách kết hợp 2 trường phái: manga Nhật Bản và chất Trung Hoa cổ điển do họa sỹ Hoàng Ngọc Lang thực hiện. Âm nhạc của game là sự kết hợp giữa nét cổ điển và hiện đại. Các giai điệu dễ nghe, không gây khó chịu và tương đối phù hợp với bối cảnh. Chẳng hạn, khi tới kinh thành thì giai điệu rộn ràng, vui tươi phù hợp với bối cảnh náo nhiệt của chốn kinh kỳ; khi thám hiểm Vô Nham Danh Động thì âm nhạc trầm lắng tô vẽ nét kỳ bí. Với cấu hình thử nghiệm (ghi kèm bài viết), game chạy được 5 tài khoản thoải mái (đủ 1 tổ đội) nhưng đòi hỏi người chơi phải lanh tay, lẹ mắt mới "đua" kịp khoảng thời gian 20 giây cho 1 lượt điều khiển (đặc biệt quan trọng khi chọn kỹ năng cho từng nhân vật khi đấu trùm).

Với nội dung nhẹ nhàng, dễ chơi dễ tiếp cận, Cổ Long phù hợp với những người chơi game đặt yếu tố giải trí lên hàng đầu. Người chơi có thể phó thác cho tính năng Auto luyện cấp, còn khi "thực sự vào game" thì làm những việc khác hấp dẫn hơn. TGG sẽ cung cấp thông tin về các hoạt động hấp dẫn trong game khi đã "ngâm cứu" thật kỹ chúng, bạn nhé!

HOÀNG KIM

Cổ Long Online

Nấu ăn Bốc thuốc

"Sung sướng vốn là thứ gì rất kỳ quái, không hề vì mình chia cho người khác mà bị ít đi. Có lúc ta chia nó cho mọi người càng nhiều chừng nào, mình được lại càng nhiều chừng đó" – trích "**Cổ Long luận về tài phú và khoái lạc**".

Con người ta sống trên đời, đa phần đều truy cầu một thứ hư ảo bất định, đó là khoái lạc. Khái niệm về khoái lạc không ai giống ai, đều tùy thuộc vào cá nhân, sở thích. Có người xem việc hưởng thụ cuộc sống là khoái lạc, có người lại lấy cảm giác vượt qua sinh tử đầy thứ thách làm khoái lạc. Những dù hình thái có thế nào, mục đích chung vẫn là khiến người ta sung sướng, hạnh phúc.

Giang hồ của Cổ Long không chỉ là những trận đồ sát kinh nhân, những tranh đấu quyền lực, địa vị căng thẳng. Đó là thế giới của tình bạn, của sự hưởng thụ lạc thú với những tư vị mĩ diệu độc đáo. Bạn đã thưởng thức qua "Tửu giới" của Cổ Long với trăm loại rượu quý, hương vị mê hồn chưa? Hay khám phá không gian Ẩm thực với những món ăn khơi nguồn cảm hứng. Nghề thuốc chữa bệnh cứu người với thế giới của kỳ hoa dị thảo kì bí hấp dẫn. Trong số này, chúng ta sẽ cùng tìm hiểu hai trong số ba nghề nghiệp chính của Cổ Long Online: **Trù sư** (Nấu ăn) và **Dược sư** (Bốc thuốc).

Ẩm thực

Trong quan niệm của cổ nhân, việc ăn được xem là thú sung sướng nhất trong "Tứ khoái" của nhân sinh. Ăn không chỉ đơn thuần là việc duy trì sự sống, con người đã nâng nó lên thành một nghệ thuật. Thành quả vĩ đại này phải kể tới công sức của những **Trù sư** – nghệ nhân ẩm thực kỳ tài. Cây đại thụ võ hiệp Cổ Long tiên sinh khi tại thế vốn là người chủ trương hưởng thụ cuộc sống, rất sành sòi về hai việc ẩm và thực. Do đó, thế giới võ hiệp kỳ ảo của Cổ Long Online, việc thể hiện được sự tinh tế của ẩm thực trong tiểu thuyết của ông cũng rất công phu.

Để trở thành một Trù sư và bước vào kho tàng ẩm thực của Cổ Long, người chơi cần đạt cấp độ 10, sau đó tìm gặp **Tống Điểm Nhi** ở **Cát Tường Khách Sạn** tại **Kinh thành**. Tống Điểm Nhi là một mỹ nữ tuyệt sắc người Quảng Đông. Người ta nói rằng trên đời này chẳng có gì mà nàng phải sợ, chỉ trừ xác chết. Người trong giang hồ mà lại sợ xác chết, Điểm Nhi quả là có một không hai. Cô gái như viên minh châu sáng trong đêm ấy lại có một biệt tài, đó chính là nấu nướng. Thức ăn nàng nấu có thể khiến người ta ăn một lần mà nhớ mãi cả đời. Điểm Nhi lại là người rất vui vẻ dễ gần, giọng nói của nàng như chim hót, vì thế đừng ngại mà tìm nàng học nghệ. Bạn sẽ chẳng thể tìm thấy một ai nấu ăn ngon hơn Điểm Nhi bên ngoài thế giới Cổ Long Online đâu!

Học nghề "Nấu Ăn" của Cổ Long cũng tương tự các nghề khác, đều cần Danh vọng, Ngân lượng và Kinh nghiệm.

Khi kĩ năng đạt tới cấp 5, bạn đã có thể tiến hành chế tác những món ngon đầu tiên cho riêng mình. Việc ăn uống trong Cổ Long không chỉ giúp hồi phục các chỉ số chiến đấu, nội lực mà còn là sự trải nghiệm, khám phá một nét văn hóa.

Món ngon trên giang hồ Cổ Long, đa phần là không quá cầu kỳ nhưng đòi hỏi sự độc đáo về hương vị. Du hiệp qua Giang Nam, ghé thăm Tây Hồ, hà cớ gì không thưởng thức thứ cá Tây Hồ trứ danh. Món **Tuyết Lê Xào Cá** là một lựa chọn rất tinh tế để khai thác vị ngon tuyệt vời của thứ cá hiếm có này. Lê phải lựa thứ Lê quả chín tới tầm, xanh quá thì chát, chín quá thì chua. Cá phải chọn con to, thịt trắng mềm, ít xương. Lửa xào không được to quá, ban đầu thì vừa, về sau phải giảm. Thịt cá trắng mềm, ngọt và ngậy, lê thái lát vừa thanh vừa mát, tạo thành một thứ hương vị câu dẫn lòng người, thanh đạm mà không ngấy.

Có thể ăn tới no nứt bụng mà miệng vẫn thòm thèm! Ăn một đĩa Tuyết Lê Xào Cá, bạn có thể phục hồi tới 400 Sinh mệnh, 30-41 điểm sức khỏe cho Trợ thủ của mình.

Nghề nấu ăn trong Cổ Long cũng phân chia ra làm nhiều danh hiệu, mỗi danh hiệu lại tương ứng với sự hiểu biết về ẩm thực của Trù sư. Khởi điểm, bạn sẽ là "Hỏa Phòng Tiểu Dịch" với cấp nghề 20, cao hơn sẽ là "Sơ cấp Trù Sư" – cấp nghề 40.. Một khi trở thành "**Đỉnh cấp Trù thần**" ứng với cấp nghề 100, cả thiên hạ chắc chắn sẽ cúi đầu trước bạn. Các món ngon của Cổ Long thì còn vô số, đều rất quen thuộc với khách giang hồ. Đại để như: Cơm rang Dương Châu, Thịt kho Tàu, Gà nước bùn, Tôm om vải... vân vân, mỗi ngày lựa chọn cho mình 1 hương vị, chẳng phải là điều quá hứng thú sao!?

Y dược

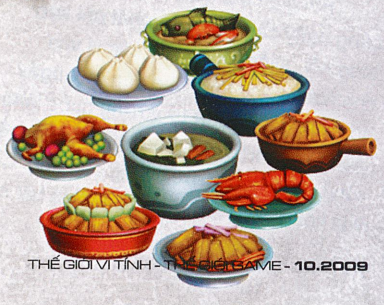
Nói về nghề thuốc, đây là một trong những nghề cao quý nhất của con người. Không có việc gì khó khăn hơn và nhiều hi sinh hơn việc cứu lấy sinh mạng của kẻ khác. Trở thành một Dược sư trong Cổ Long, bạn sẽ cảm nhận sự hứng thú khi săn tìm từng loại cây thuốc quý, chế tác những dược phẩm công dụng thần kì.

Muốn tìm thầy tốt học nghệ, không đâu tốt bằng Kinh thành. Giang hồ truyền ngôn **Giản Truyện Học** là một danh y bậc nhất thiên hạ, tìm tới ông ta hiển nhiên là cao kiến. Giản Truyện Học tuổi tác đã cao, râu tóc bạc trắng nhưng ánh mắt có thần. Tính cách của vị tiền bối này vừa điềm đạm và hiền từ, do đó ông ấy sẵn sàng chỉ dạy bạn mọi bí quyết của nghề Dược. Học "**Luyện thuốc**" cũng thật dễ dàng như học "Nấu rượu" và "Nấu ăn, dùng Danh vọng, Ngân lượng và Kinh nghiệm để nâng cao cấp nghề. Nhưng việc tìm kiếm những nguyên liệu làm thuốc thì lại ẩn chứa vô vàn hứng thú.

Dược phẩm của Cổ Long chia ra làm 2 cấp, 1 là thông thường và 2 là loại cực phẩm, công dụng vượt trội. Thuốc càng quý, nguyên liệu càng khó tìm, càng đòi hỏi sự công phu khám phá của Dược sư. Tỉ như để chế được một bình **Hàm Tiếu Bán Bộ Đinh**, thần dược do Thiên Hạ Kì Độc "Hàm Tiếu Bán Bộ Điên" khi hoàn lương chế ra, có tác dụng điều hòa khí huyết, tăng cường sức khỏe. Một bình thuốc cực phẩm này cần tới 4 vị thuốc pha trộn. Trong đó có, **Thiên Niên Tuyết Sâm** là loại sâm nghìn năm mới gặp, sinh ra từ Thiên Sơn quanh năm tuyết phủ; **Hộ Tâm Đan** là đan dược do thần y Trương Giản Trai mật chế, có thể cải tử hoàn sinh. Khi chiến đấu có trong tay "Hàm Tiếu Bán Bộ Đinh", bạn thật chẳng khác nào hổ mọc thêm cánh!

Nấu ăn hay làm thuốc là hai thứ nghề cao quý, và có chung một điểm, đó là khiến người ta hạnh phúc, sung sướng. Cổ Long Online là một thế giới võ hiệp kỳ ảo, mỹ lệ và lãng mạn. Tham gia Cổ Long đích thị là việc tìm sự vui thú và hoan lạc trong giang hồ. Làm lãng tử giang hồ, nếu không hưởng thụ sự khoái lạc, thử thách thì còn điều gì đáng giá hơn!? Chỉ cần truy cập Trang chủ Cổ Long (*http://colong.vn*), cả một thế giới kỳ diệu sẵn sàng chờ đón bạn!

Và... **bạn sẽ không cô đơn!**



FAT PRINCESS

Công chúa phì lũ

"HAI CÔ CÔNG CHÚA XINH ĐẸP BỖNG BÉO PHÌ DƯỚI TÁC ĐỘNG CỦA BÁNH MA THUẬT"

FAT PRINCESS	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Titan Studios
THỂ LOẠI	Hành Động
NGÀY PHÁT HÀNH	30/07/2009
ESRB	Teen

Các câu chuyện cổ tích với các hoàng tử, công chúa, và các phép màu là đề tài quen thuộc, gắn liền với tuổi thơ mỗi chúng ta. Có một câu chuyện cổ tích khác trong thế giới kỹ thuật số cũng có hoàng tử, công chúa, và các phép màu nhưng được hãng phát triển Titan Studios kể lại theo phong cách hiện đại, hài hước.

CHUYỆN KỂ RẰNG

Ngày xửa ngày xưa ở vùng đất Titania có hai cô công chúa láng giềng xinh đẹp luôn sống vui vẻ và hòa thuận với nhau. Một ngày nọ khi đang đi dạo trong khu rừng Black Forest, cả hai phát hiện ra một mẩu bánh ngọt khổng lồ trông rất ngon mắt. Không cầm lòng được cả hai quyết định nếm thử, và rồi không có cách nào dừng lại được mà hết miếng bánh này đến miếng bánh khác cứ chui tọt vào bụng hai cô. Nhiều giờ trôi qua, các vị vua cha càng lúc càng cảm thấy lo lắng vì không thấy những cô con gái của mình trở về. Các quân sĩ được phái đi đã kinh hoàng khi tìm thấy hai cô công chúa đã trở nên béo phì dưới tác hại của mẩu bánh ma thuật. Dù đã được đưa về cung nhưng mọi người vẫn không sao ngăn các cô ăn món bánh kỳ lạ kia được vì cả hai nhất quyết không ăn thứ gì khác ngoài nó.

Thời gian trôi qua, các cô công chúa càng ngày càng trở nên phát phì kéo theo nỗi phiền muộn của các vị vua cha ngày càng lớn. Cho đến một ngày nọ, hoàng tử Albert từ vương quốc láng giềng xuất hiện và sẽ hóa giải lời nguyền cho công chúa nào được chàng cầu hôn. Cả hai vị vua liền nảy ra âm mưu đen tối là bắt cóc công chúa bên kia để cho con gái mình trở thành ứng viên sáng giá nhất...

LÀM THƯỜNG DÂN HAY CHIẾN BINH?

Các lớp nhân vật (class), cư dân của thế giới cổ tích trong FP, đóng vai trò quan trọng trong việc tạo nên sức hấp dẫn cho game. Có tất cả 6 lớp nhân vật mà người chơi có thể lựa chọn trong FP, với các thế mạnh và vai trò khác nhau trong các trận chiến. Tượng trưng cho mỗi lớp nhân vật là chiếc nón nghề nghiệp mà người chơi có thể thay đổi để chuyển sang lớp nhân vật khác ngay trong trận đấu. Khi vừa mới bắt đầu vòng chơi hoặc khi vừa hồi sinh sau khi mất mạng, người chơi sẽ được đưa về lớp nhân vật mặc định là villager với lượng máu ít, chỉ số tấn công và phòng thủ yếu nhưng lại có tốc độ cực cao nên có thể trở thành vũ khí hiệu quả nhất trong các vòng chơi giải cứu hay bắt cóc công chúa nếu biết khai thác đúng cách. Lớp nhân vật tiếp theo là worker, có khả năng chiến đấu rất hạn chế nhưng lại đóng vai trò quan trọng bởi khả năng thu thập các tài nguyên gỗ và đá để nâng cấp cho các nhà tạo lính, các công trình phòng thủ, và các công trình tấn công lâu đài đối phương. Khi được nâng cấp, các worker còn

ƯU

- Phần chơi online nhiều người hấp dẫn.
- Đồ họa vui nhộn và đẹp mắt.

KHUYẾT:

- Sức mạnh của các lớp nhân vật chưa thật cân bằng.
- Khó kết nối khi chơi onl

biết ném thuốc nổ vào đối thủ.

Bốn lớp nhân vật còn lại gồm warrior, ranger, priest, và mage. Warrior là lớp nhân vật cận chiến sử dụng thương hoặc kiếm và khiên, có máu "trâu" và chỉ số tấn công lẫn phòng thủ cao nhưng chỉ có thể tấn công tầm gần. Ranger sử dụng cung tên có tầm tấn công xa, khi nâng cấp lên có thể chuyển sang sử dụng súng với hỏa lực mạnh hơn nhưng tốc độ chậm hơn hẳn. Priest là lớp nhân vật mang tính hai mặt, vừa có thể phục hồi máu cho đồng đội vừa có thể rút máu đối phương nên trở thành nỗi kinh hoàng trên chiến trường. Và cuối cùng là mage với các phép tấn công diện rộng gồm phép lửa với sức sát thương cao và phép băng có khả năng đông cứng cả nhóm đối thủ để đồng đội tiêu diệt.

CHƠI ĐƠN: KHÚC DẠO ĐẦU

Vốn dự định ban đầu FP chỉ là một game hỗ trợ chơi nhiều người trực tuyến, nhưng ở giai đoạn phát triển cuối cùng, Titan Studios đã bổ sung thêm vào phần chơi này. Sát cánh chiến đấu bên người chơi sẽ là các nhân vật do máy điều khiển.

Tuy nhiên, ở một game mà lối chơi phối hợp đồng đội là yếu tố quan trọng nhất để giành chiến thắng thì các đồng đội máy ngốc ngếch là trở ngại khá lớn. Người chơi hầu như phải đơn độc hoàn thành các mục tiêu để chiến thắng vòng chơi và với một số vòng đây là điều khá khó khăn và khiến bạn phải hao tổn nhiều công sức. Nhìn chung phần chơi đơn khá nhàm chán, chỉ mang vai trò giới thiệu sơ lược cách chơi, và khó giữ chân được người chơi lâu.

CHƠI MẠNG: THẾ MẠNH THẬT SỰ

Khác với phần chơi đơn được bổ sung vào giờ cuối và không được đầu tư nhiều, phần chơi mạng đã được giới thiệu từ rất sớm và đóng vai trò trọng tâm của game. Có 4 chế độ chơi cho bạn lựa chọn bao gồm Rescue the Princess, Snatch'n Grab, Invasion, và Team Deathmatch. Người chơi được chia làm hai phe Red và Blue và màn chơi sẽ diễn ra ở một trong 9 bản đồ. Hai chế độ đầu tiên có liên quan đến cốt truyện nhiều hơn khi mục tiêu đề ra là giải cứu công chúa hoặc bắt cóc công chúa đối phương để giành phần thắng. Điều này dẫn đến một yếu tố khá lạ và vui nhộn là để ngăn cản đội bạn, người chơi phải "vỗ béo" công chúa bên mình (hoặc đối phương) bằng các mẩu bánh ngọt nằm rải rác trong bản đồ, bởi một khi các cô công chúa càng béo thì đội bạn lại càng khó di chuyển họ hơn. Tuy nhiên các cô công chúa này có khả năng tiêu hóa đồ ăn rất nhanh và mau chóng ốm lại nên bạn phải thường xuyên mang thức ăn về cho họ càng nhiều càng tốt. Hai chế độ chơi còn lại tương tự như kiểu chơi cướp cờ và đấu theo đội đòi hỏi các đội phải có đội hình cân bằng và chiến thuật tốt thì mới dễ giành phần thắng hơn.

Chín bản đồ trong game nhý Sugar Cove, Tropical Punch, Deep Fried đều được thiết kế mang tính đặc trưng riêng. Mỗi bản đồ tương ứng với một chiến thuật chơi khác nhau và có những ngõ tắt riêng mà nếu nắm bắt được người chơi sẽ có ưu thế. Những ngày đầu khi game mới ra mắt, việc kết nối vào các vòng chơi online rất khó khăn. Titan Studios đã tung ra các bản vá. Nay người chơi đã có thể thưởng thức game dễ dàng hơn. Game hỗ trợ tối đa đến 3hai người chơi.

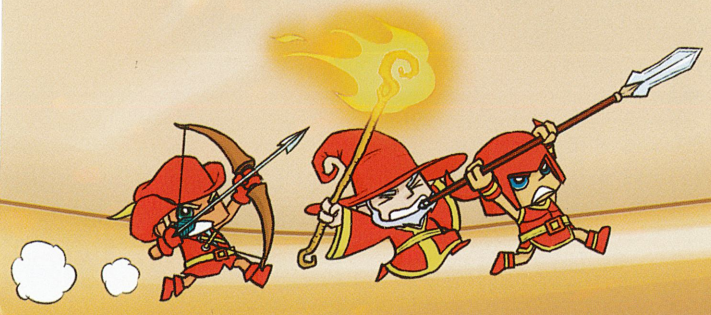
MỘT THẾ GIỚI SINH ĐỘNG

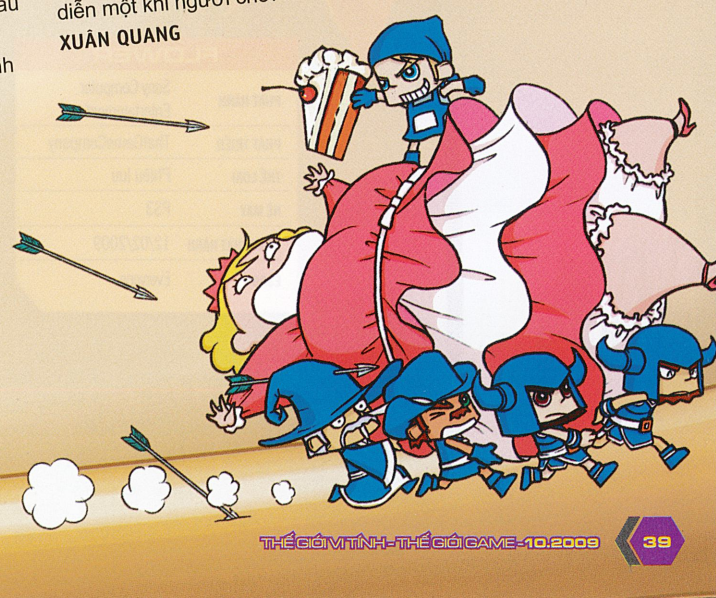
Sử dụng phong cách đồ họa theo lối hoạt họa vui nhộn cùng với tông màu tươi sáng, game xây dựng cho mình một thế giới sinh động, đẹp mắt theo đúng kiểu cổ tích. Phần âm nhạc vui nhộn với những giai điệu sôi động. Các hiệu ứng âm thanh cũng khá hài hước, nhất là phần lồng tiếng cho các cô công chúa rất ngộ nghĩnh và bạn có thể cảm nhận được sự biến đổi trong thang âm của họ khi trọng lượng tăng dần.

CÂU CHUYỆN CHƯA KẾT THÚC

FP đã tạo được sức hút lớn với mọi game thủ. Chỉ sau một thời gian ngắn, game đã dễ dàng vươn lên đứng đầu top game download trên PlayStation Store. Câu chuyện này vẫn còn mãi tiếp diễn một khi người chơi vẫn còn tìm được niềm vui từ game.

XUÂN QUANG





Cánh hoa phiêu lưu ký

Một cánh hoa tung bay trong gió cũng đủ làm nên điều kỳ diệu.

flower

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

FLOWER	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	ThatGameCompany
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	12/02/2009
ESRB	Everyone

Bạn có từng mơ ước được thả mình theo cơn gió, tự do rong chơi và phiêu du đến mọi chân trời góc biển? Trong thực tế có thể đó là ước mơ viển vông nhưng thế giới game có thể biến mọi điều kỳ lạ nhất thành sự thật. Tựa game theo thể loại phiêu lưu Flower của hãng phát triển ThatGameCompany đã giúp các game thủ thành toàn giấc mơ này. Mức giá chỉ 9,99 USD (khoảng 170.000đ), tương đối mềm với một game PS3, đã giúp cho Flower có được lợi thế ban đầu không nhỏ trên con đường tiếp cận khách hàng.

Gió và hoa

Flower là một game kỳ lạ về cả trong ý tưởng, nhân vật chính cũng như cách chơi. Đóng vai chính trong Flower không phải là những anh hùng vai u thịt bắp hay mỹ nhân quyến rũ, cũng không phải là những thần thú quyền năng mà chỉ là gió và một cánh hoa nhỏ bé. Tuy nhiên qua bàn tay nhào nặn của ThatGameCompany, cánh hoa này trở thành một trong những nhân vật có hồn sống động nhất mà game giới từng sản sinh. Sáu màn chơi là sáu câu chuyện nhỏ gắn kết với nhau, người chơi sẽ lần lượt điều khiển các luồng gió thổi cánh hoa ngao du khắp bản đồ trong màn chơi, chạm vào cỏ cây hoa lá đang héo khô để giúp chúng hồi sinh và hoàn thành màn chơi khi giúp làm sống dậy hết hoàn toàn cây cỏ. Cứ như thế lần lượt bạn sẽ tô điểm thêm

sắc màu và giúp cả thành phố từ trạng thái u ám lấy lại được nguồn sinh khí cần thiết.

Hệ thống điều khiển của Flower hầu như hoàn toàn dựa trên tính năng cảm ứng vị trí của máy PS3. Có cảm giác như ban đầu hãng phát triển chỉ tạo ra Flower với mục đích để kiểm nghiệm tính năng điều khiển cảm ứng nhưng sau đó nhận ra tiềm năng lớn có thể khai thác nên đã phát triển thành một game hoàn chỉnh. Người chơi sẽ nghiêng tay bấm qua lại, lên xuống để "lái" cánh hoa bay theo hướng tương ứng. Kết hợp thêm một nút bấm bất kỳ, người chơi sẽ đẩy nhanh tốc độ của gió để giúp cánh hoa bay nhanh hơn. Đập tan mọi nghi ngờ về tính thực tiễn của kiểu điều khiển này, Flower đã chứng minh tính năng cảm ứng nếu biết vận dụng đúng cách có thể đem lại hiệu quả to lớn đến mức nào. Hầu như bạn không hề gặp chút trở ngại đáng phàn nàn nào trong suốt quá trình chơi. Linh hoạt, chính xác và đầy sáng tạo là cảm giác còn đọng lại mãi về hệ thống điều khiển độc đáo này.

Cách chơi của Flower tuy nhẹ nhàng nhưng mang giá trị giải trí cao và rất hấp dẫn. Không hề có khái niệm thua cuộc trong các màn chơi và các thử thách cũng chỉ mang tính vừa phải, đủ để kích thích người chơi hơn là thách đố khó vượt qua. Thật khó để lý giải được sức hút kỳ lạ của game, chỉ biết rằng các game thủ có thể ngồi chơi hàng giờ mà không biết chán. Sự hấp dẫn có thể đến từ việc chỉ từ 1 cánh hoa ban đầu phát triển thành hàng trăm cánh hoa đủ màu sắc bay lượn, vẽ thành những vệt màu lung linh trên thảm cỏ xanh. Hoặc cũng có thể đến từ cách thiết kế màn chơi độc đáo với các luồng gió mạnh nhẹ khác nhau, những hang đá và hẻm núi bạn có thể luồn lách trong đó hay các vật thể mà người chơi có thể tương tác được như cối xay gió, các đường dây diện… Hơn thế nữa mỗi màn chơi đều có thể giải quyết theo nhiều cách khác nhau chứ không bó buộc vào một cách duy nhất dẫn đến mỗi lần chơi lại là một lần trải nghiệm mới mẻ.

Là một game hay nhưng Flower khá ngắn khi chỉ có sáu màn chơi tất cả khiến người chơi cảm thấy hơi hụt hẫng. Tuy nhiên giá trị chơi lại của game không vì thế mà giảm đi bởi điều này còn tùy thuộc vào cách thưởng thức trò chơi của từng người. Có người chỉ cần đăng nhập vào trò chơi, thả mình phiêu lưu và cảm nhận sự tự do của cơn gió là cũng đủ đem lại những phút giây giải trí quý giá. Nếu vậy Flower hoàn toàn có thể trở thành một trò chơi không có hồi kết, luôn mang lại niềm vui và cảm hứng bất tận.

Ngàn hoa khoe sắc

Flower sử dụng xuất sắc thủ pháp tương phản giữa một bên là cảnh khô cằn tăm tối và một bên là cảnh tươi tắn lung linh của sự sống. Thật ngoạn mục khi chứng kiến cảnh tượng một vùng đất hoang tàn bỗng chốc bừng lên muôn sắc màu của sự sống. Những tàn cây một giây trước đó còn khô héo chợt sống lại, đâm chồi nẩy lộc, trổ ngàn hoa khoe sắc rực rỡ dưới bầu trời trong xanh. Các màn chơi dù mang bối cảnh là ngày hay đêm đều có được vẻ đẹp riêng của mình nhờ vào cách phối màu hài hòa. Như một họa sĩ tài hoa, Flower cô đọng lại những gì tinh túy của thiên nhiên và chuyển thể vào trong game, khắc họa lại thành những khung cảnh đẹp như những bức tranh của các danh họa bậc thầy. Thể hiện theo một cách rất riêng, Flower đã thành công trong việc tạo ra nền đồ họa đặc trưng và đẹp mắt nếu so với những game tải về trên dịch vụ PlayStation Network.

Không chỉ là một tựa game xuất sắc ở phương diện đồ họa mà còn cả ở phương diện âm thanh. Sử dụng nhạc nền mang phong cách giao hưởng nhẹ nhàng và chậm rãi với âm lượng vừa đủ xoa dịu người nghe, không những không lấn át các hiệu ứng âm thanh mà còn làm nổi bật lên tiếng gió lùa qua các tán lá hay tiếng các cánh hoa tíu tít reo vui trong gió. Mỗi cánh hoa đều mang một giai điệu riêng biệt kết lại tạo nên một bài hoan ca sống động và hấp dẫn không ngờ.

ƯU

- Cách chơi giải trí nhẹ nhàng nhưng hấp dẫn.
- Điều khiển cảm ứng xuất sắc.
- Đồ họa ấn tượng .

KHUYẾT

- Số màn chơi khá ít.

Vượt xa giá trị một tựa game

Hãy thả hồn vào Flower sau một ngày mệt mỏi để từng cánh hoa theo cơn gió cuốn đi cho bạn bao nỗi muộn phiền thường nhật. Chỉ một lần được tận hưởng cảm giác bay bổng trong Flower cũng đủ cho ta những trải nghiệm thú vị và để lại ấn tượng khó phai nhất. Cám ơn ThatGameCompany, đơn giản chỉ vì đã đem lại cho mọi người một xuất phẩm độc nhất vô nhị có giá trị vượt xa một tựa game thông thường.

NGUYÊN QUÂN

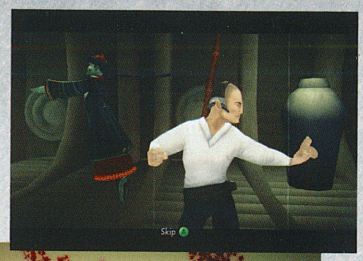
INVINCIBLE TIGER
THE LEGEND OF HAN TAO

HUYỀN THOẠI VÕ SƯ HAN

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT HÀNH	Namco Bandai Games America
PHÁT TRIỂN	Blitz Arcade
THỂ LOẠI	Hành động
ESRB	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	27/08/2009
HỆ MÁY	PS3

Truyền thuyết kể lại rằng, nếu ai sở hữu được báu vật The Star of Destiny sẽ có được sức mạnh vô song và trở thành một chiến binh bất tử. Câu chuyện này được lưu truyền trong nhân gian qua nhiều thế hệ và sớm lọt đến tai vVua Quỷ (Evil Overlord). Bỏ nhiều công tìm kiếm, cuối cùng Vua Quỷ cũng xác định được nơi cất giữ báu vật chính là núi Vàng (Yellow Mountains). Hắn quyết định đến đấy để chiếm hữu The Star of Destiny. Tuy nhiên, điều mà hắn và tay sai của mình không thể ngờ đến chính là việc đụng độ với võ sư Han Tao vốn có khí phách hơn người đồng thời là người trấn giữ núi Vàng.



Được thiết kế theo dạng hành động 2D tương tự như Teenage Mutant Ninja Turtles, Contra nhưng kết cấu của Invicible Tiger The Legend of Han Tao có chút khác biệt. Cảnh chơi của game rất ít thay đổi và thường chia thành nhiều phân đoạn khác nhau. Mỗi phân đoạn người chơi lại phải cùng võ sư Han đối phó với hàng tá đối phương xuất hiện từ khắp các ngõ ngách khác nhau.

Để đối phó với Vua Quỷ và tay sai của hắn, Han được trang bị những kĩ năng cơ bản bao gồm đấm, đá và né đòn (bằng phím analog phải). Từ những kĩ năng cơ bản này người chơi phải kết hợp đan xen chúng với nhau để tạo ra những đòn liên hoàn nhằm khắc chế đối phương. Thú vị là nếu giữ cho Han không bị đối phương đánh trúng càng lâu thì người chơi càng có nhiều cơ hội để thi triển những đòn thế mạnh và phức tạp hơn. Song song đó, bạn còn có thể tăng hiệu quả cho chiêu tấn công bằng cách sử dụng các vật dụng như gậy gộc, dao, thùng gỗ… được bố trí trong cảnh chơi.

Tuy nhiên, đối thủ mà bạn gặp trong trò chơi cũng không vừa bởi ngoài những tên lính với võ công tầm thường, bạn còn phải đụng độ với bọn nhẫn giả với thân pháp nhanh nhẹn, các võ sư mập dai máu. Khi chúng xuất hiện đông trên màn hình chơi và kết hợp ăn ý với nhau, nếu không xử trí, đối phó khéo léo bạn có thể "lên đường" rất nhanh. Mặt khác, mỗi màn chơi game chỉ cho phép bạn miễn phí hai lần để sửa sai. Ở những lần kế tiếp bạn phải đánh đổi bằng điểm thưởng (được tính khi hạ đối phương), và nếu điểm thưởng không đủ bạn phải chịu khó khởi động lại màn chơi từ đầu.

Cần lưu ý là trong game, bạn sẽ không bắt gặp các vật dụng để hồi phục sức khỏe trong màn chơi. Để làm được điều này bạn phải tích lũy được điểm Yin Yang (điểm này được ghi nhận thông qua biểu tượng Thái Cực đặt ở trên màn hình chơi) thông qua việc hạ gục đối phương, sau đó kích hoạt phím L1 để Han thực hiện việc phục hồi sức khoẻ. Lúc hồi phục sức khoẻ, Han sẽ không thể kháng cự hay né đòn do vậy bạn phải canh thời điểm thích hợp để thực hiện thao tác này nếu không muốn trường hợp đáng tiếc xảy ra.

Bên cạnh phần chơi đơn, game còn tích hợp sẵn chức năng chơi mạng hấp dẫn, hỗ trợ các game thủ thưởng thức trên cùng một máy hoặc bắt cặp với người chơi khác thông qua kết nối trực tuyến. Nếu muốn tìm kiếm những thử thách phức tạp hơn bạn có thể lướt qua hai phần chơi khác là Endurance và Time Trial để "dợt" tay nghề.

Chất lượng đồ họa của game khá ấn tượng nhờ tông màu sặc sỡ, diễn hoạt của nhân vật uyển chuyển và rất tự nhiên. Ngoài ra, nếu có mắt kính 3D hoặc TV hỗ trợ 3D bạn có thể bật các chức năng Anaglyph 3D và Digital 3D trong phần hiệu chỉnh để thưởng thức game được trọn vẹn hơn. Âm thanh mô phỏng của game cũng thể hiện tương đối "đạt" và đặc biệt là giọng của người dẫn truyện được thể hiện khá truyền cảm. Nhìn chung đây là một tựa game chơi được nếu bạn là người không quá cầu kỳ và yêu thích những game hành động 2D có tiết tấu nhanh, sôi động.

MINH HẰNG

ƯU: • Đồ hoạ bắt mắt. • Các trận đấu trùm hấp dẫn. • Hỗ trợ mạng tốt.
KHUYẾT: • Cách chơi lặp lại nhiều. • Thời lượng chơi ngắn.

ĐƯỜNG ĐUA THỊNH NỘ

Trong số các tựa game đua xe lấy bối cảnh thế giới viễn tưởng, thì WipEout có bề dày truyền thống chỉ thua mỗi tượng đài F-Zero. Dòng game này góp mặt đầy đủ trên tất cả các hệ máy console và handheld của Sony. Riêng phiên bản trên PS3 mang tên WipEout HD phát hành qua dịch vụ PlayStation Network đã được đánh giá cao và có số lượt tải về rất lớn. Thành công này, đã thúc đẩy hãng phát triển SCE Studios Liverpool tung ra gói mở rộng mang tên Fury gần một năm sau bản đầu tiên.

Giống như các phiên bản khác thuộc cùng dòng game, phiên bản Fury (WF) có nhịp độ cực nhanh và trên đường đua có các vật phẩm để tăng khả năng tăng tốc, phòng thủ hay tấn công các đối thủ. Người chơi không điều khiển các loại xe đua thông thường, mà là các cỗ xe đua phản trọng lực bay cách mặt đất. Do đó, những cú drift "cháy đường" hoàn toàn vắng bóng mà thay vào đó là khả năng điều khiển và giữ thăng bằng tốt cho phi thuyền đóng vai trò quan trọng hơn cả.

Đường đua trong WF được thiết kế theo kiểu đặc biệt để phù hợp với cách chơi của game với độ dốc và địa hình thay đổi khá đột ngột. WF giúp cuộc đua sôi động trở lại qua việc thêm vào 8 vòng đua bao gồm: The Amphiseum, Talon's Junction, Tech De Ra, Modesto Heights, Pro Tozo, Mallavol, Coridon 12 và Syncopia. Tuy nhiên, những vòng đua này không hoàn toàn mới bởi chúng được vay mượn từ 2 phiên bản Pure và Pulse trên máy PSP, chỉ khác là lần này được thể hiện ở độ phân giải HD. Bộ sưu tập các loại xe đua trong WipEout cũng được "làm giàu" lên qua 13 mẫu xe mới được thiết kế và đưa vào gói mở rộng này. Chúng mang đến cảm giác mới mẻ khi được điều khiển những cỗ xe đua khác, với những mẫu đã có trong WipEout HD.

Thêm 3 chế độ đua mới được bổ sung vào WF gồm Eliminator, Zone Battle, và Detonator giúp game mang tính đối kháng cao hơn. Ở chế độ Eliminator, thay vì cạnh tranh vị trí dẫn đầu đoàn đua thì người chơi sẽ thu thập các loại vũ khí để bắn hạ đối phương, trong đó đặc biệt ấn tượng ở kỹ năng quay đầu 180 độ trong chớp mắt để tấn công trực diện đối thủ. Zone Battle là đòi hỏi sự khéo léo và tính toán nhiều hơn khi người chơi kích hoạt các mảng màu khác nhau trên đường đua để ghi điểm thành tích cho mình đồng thời gài bẫy đối phương. Cuối cùng là chế độ được yêu thích Detonator thử thách tài năng luồn lách và bắn hạ các quả mìn xuất hiện dày đặc trên đường đua để về đến đích an toàn. Tuy nhiên, độ khó của game vì vậy lại bị đẩy lên cao hơn khiến người chơi mới khó hòa nhập nhanh chóng.

Được biết đến như là một trong những tựa game đua xe viễn tưởng có đồ họa tươi tắn và đẹp mắt khi hỗ trợ độ phân giải 1080p ở mức khung hình 60FPS, WipEout HD lại tiếp tục truyền cho WF những nét tinh túy của mình. Ngoài các vòng đua thì các mô hình xe cũng được chăm chút từ ngoại hình bắt mắt cho đến những họa tiết trang trí nhỏ nhất. Các giai điệu, nhạc nền mang âm hưởng hiện đại và sôi động cũng góp phần giúp các tay đua "sung" hơn trên đường đua.

Với các màn chơi, chế độ đua, và xe đua mới được bổ sung, WF là một gói mở rộng chất lượng cao. Hơn thế nữa với lợi thế mức giá khá mềm, các game thủ PS3 sẽ không phải đắn đo nhiều khi quyết định "nâng cấp" thế giới WipEout thân yêu để tiếp tục có thêm những trải nghiệm thú vị mới.

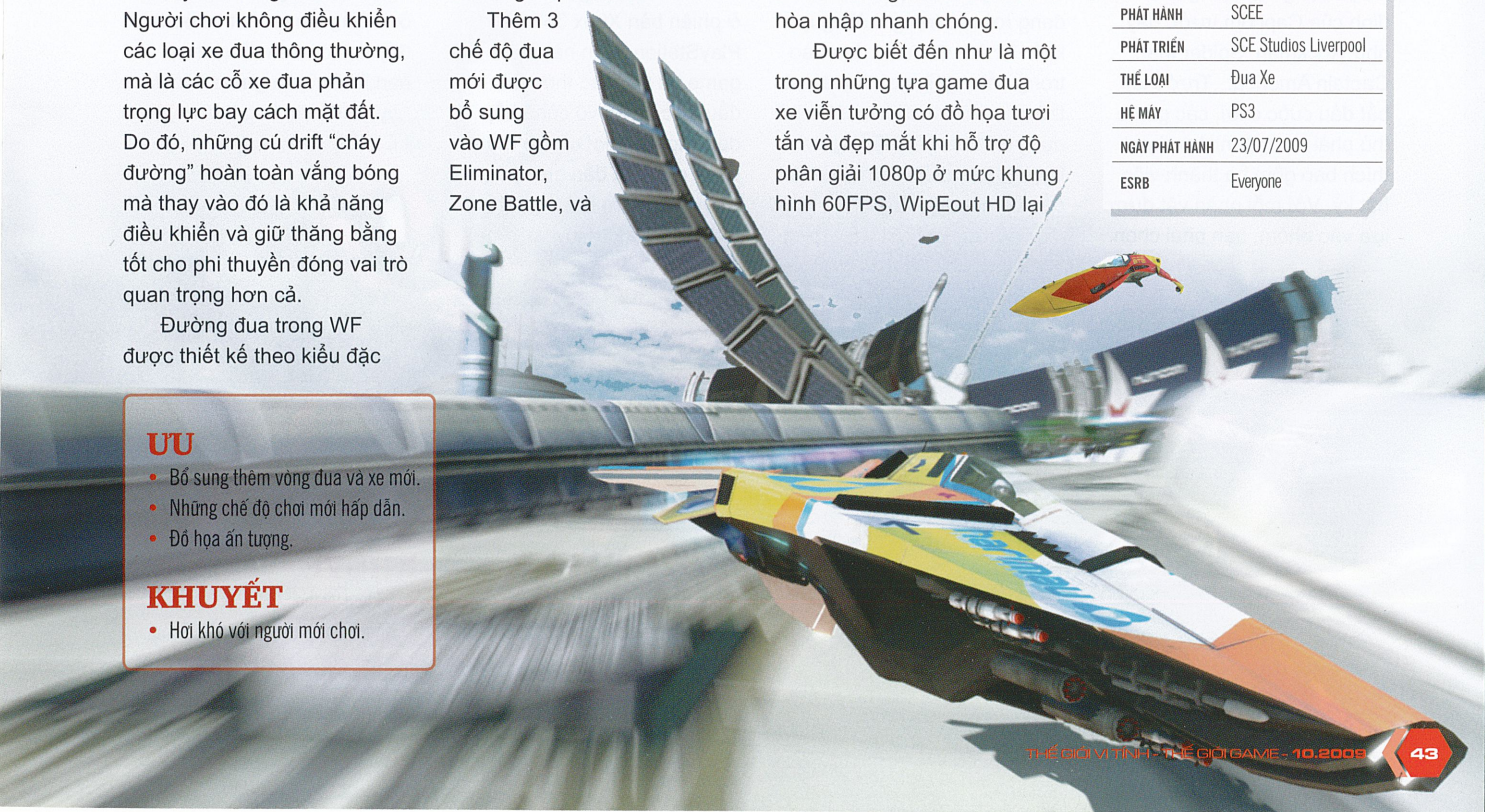
NGUYÊN QUÂN

WIPEOUT HD FURY

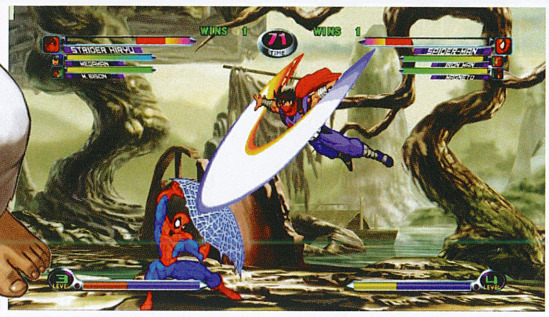
PHÁT HÀNH	SCEE
PHÁT TRIỂN	SCE Studios Liverpool
THỂ LOẠI	Đua Xe
HỆ MÁY	PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	23/07/2009
ESRB	Everyone

ƯU
- Bổ sung thêm vòng đua và xe mới.
- Những chế độ chơi mới hấp dẫn.
- Đồ họa ấn tượng.

KHUYẾT
- Hơi khó với người mới chơi.



SIÊU ANH HÙNG ĐẠI CHIẾN 2



MARVEL VS. CAPCOM 2	
PHÁT HÀNH	Capcom Production Studio
PHÁT TRIỂN	Backbone Entertainment
THỂ LOẠI	Đối kháng
HỆ MÁY	PS3, Xbox 360, PS2, Xbox, Dreamcast, Arcade
NGÀY PHÁT HÀNH	13/08/2009
ESRB	Teen

Ra mắt lần đầu tiên vào năm 2000 trên các máy game thùng NAOMI sau đó được chuyển tiếp lên các console như Dreamcast, PlayStation 2, Xbox, nay game đối kháng nổi tiếng của hãng Capcom - Marvel vs. Capcom 2 (MvC2) lại tiếp tục được tái bản thông qua dịch vụ PlayStation Network và Xbox Live Arcade!

Đúng như tên gọi của mình, MvC2 quy tụ hơn 50 nhân vật nổi tiếng trong các bộ truyện tranh của Marvel và các gương mặt quen thuộc trong các tựa game đỉnh của Capcom trước đây như Rockman, Spider Man, Captain America…Trước khi bắt đầu cuộc chơi, các game thủ phải lập một nhóm tùy thích bao gồm ba thành viên bất kỳ. Với mỗi nhân vật được lựa vào nhóm, bạn phải chọn kiểu tấn công cũng như hỗ trợ của họ như Ground Style, Dash, Anti-Air, Balance.

Tùy vào những lựa chọn này mà trong quá trình thi đấu các nhân vật sẽ hỗ trợ nhân vật chính theo những cách thức khác nhau. Điển hình như Doctor Doom có thể chưởng đối phương từ xa, Wolverine thì sử dụng cặp vuốt sắc nhọn và thân pháp nhanh nhạy của mình để lao vào tấn công chớp nhoáng. Song song với việc kêu gọi các thành viên trong nhóm hỗ trợ khi thi đấu, bạn có thể chủ động thay người nếu cảm thấy nhân vật điều khiển đang rơi vào trạng thái nguy kịch. Nhân vật được đưa vào trong nếu nghỉ ngơi đầy đủ có thể phục hồi sức khỏe. Nếu sử dụng chiến thuật thay người hợp lý bạn có thể làm chủ trận đấu dễ dàng.

Việc tấn công đối phương thường xuyên sẽ giúp người chơi tích lũy được thanh Super Meter đặt ở dưới màn hình. Khi thanh này được nạp đầy bạn có thể kích hoạt để các nhân vật trong nhóm cùng nhau phối hợp tung ra những chiêu thức lợi hại nhất về phía đối phương. Đây cũng là điểm ấn tượng nhất của MvC 2 bởi với hàng chục nhân vật khác nhau để tùy chọn, các game thủ có thể lập thành vô số nhóm chơi để mặc sức chiêm ngưỡng các nhân vật trong game kết hợp đủ loại đòn đánh không ai giống ai.

Cải tiến đáng kể nhất ở phiên bản Xbox 360 và PlayStation 3 lần này là game hỗ trợ giao thức thi đấu trực tuyến vô cùng hấp dẫn. Người chơi có thể lựa chọn các trận đấu giao hữu (Player Match) hoặc xếp hạng (Ranked Match) tùy vào khả năng cũng như mục đích của mình. Sự bổ sung rất kịp thời này đã khiến giá trị của game được cải thiện đáng kể.

Trong lần tái xuất hiện này, MvC 2 cũng hỗ trợ chuẩn màn hình rộng đang phổ biến hiện nay. Cảnh nền và phông chữ trong game cũng được tỉa tót, gọt dũa lại sắc sảo hơn, nhưng các mô hình nhân vật ít thay đổi nên nhìn không còn bắt mắt như trước. Nhạc nền được phối khá lộn xộn và chưa tạo được ấn tượng tốt lắm. Nếu từng bỏ lỡ MvC 2 ở những lần ra mắt trước thì đây là thời điểm thích hợp để bạn "rước" tựa game độc đáo này về để thưởng thức.

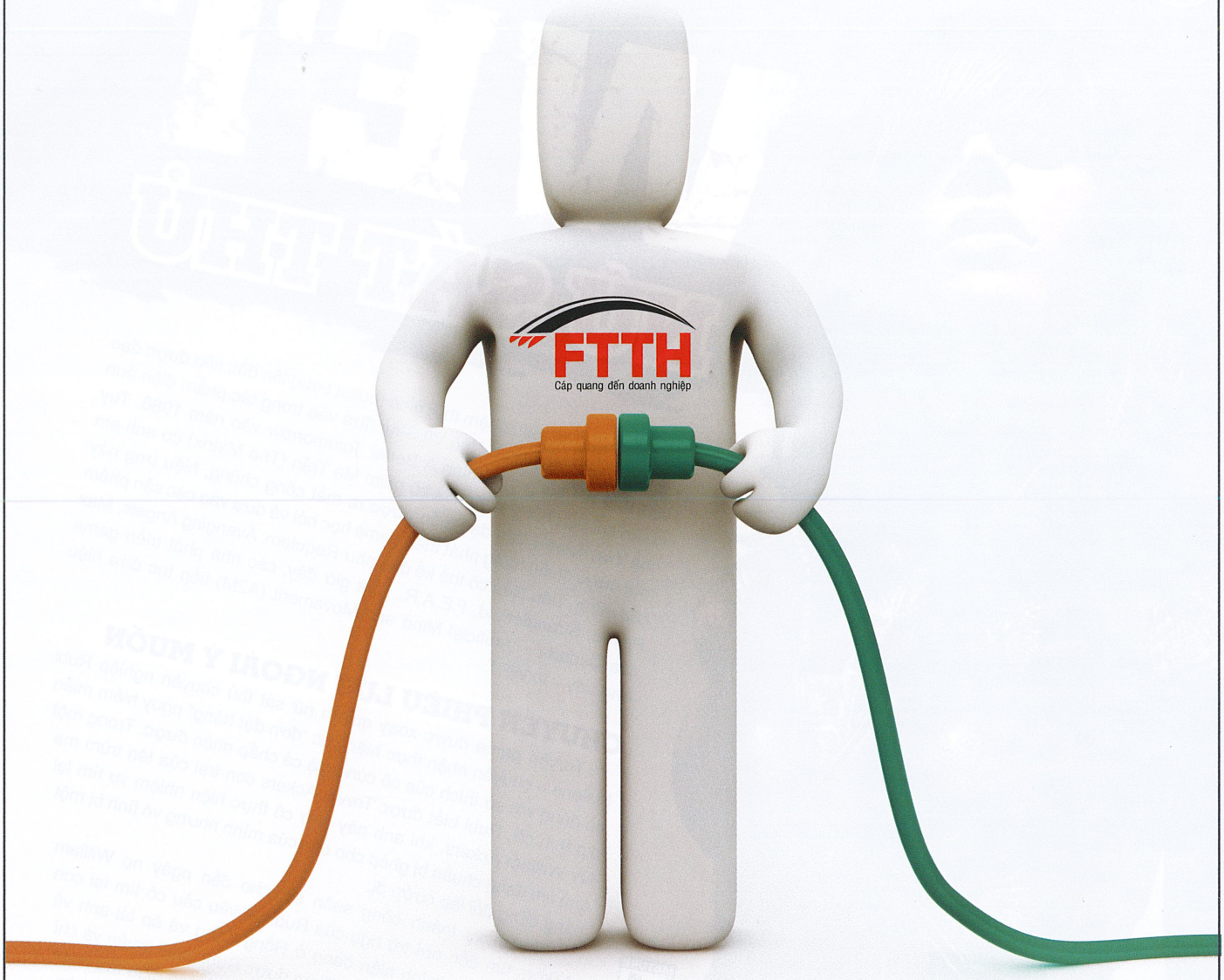
LÊ HIẾU

ƯU

- Chức năng chơi trực tuyến sáng giá.
- Tập hợp nhiều siêu anh hùng với vô số kỹ năng khác nhau.

KHUYẾT

- Đồ hoạ lỗi thời.
- Nhạc nền rời rạc, không ấn tượng.



INTERNET CÁP QUANG
Siêu tốc
mới của Viettel

Giải pháp truy nhập Internet tốc độ cao dành cho doanh nghiệp:

- Triển khai bằng cáp quang: chất lượng ổn định, bảo mật cao.
- Tốc độ đường truyền cực nhanh, băng thông lớn.
- Dịch vụ hỗ trợ IP tĩnh và băng thông đối xứng cho phép triển khai nhiều ứng dụng.
- Mỗi đường truyền có 1 nhân viên giám sát từ xa 24/7. Xử lý sự cố tối đa 3h.

Với lợi thế cơ sở hạ tầng cáp quang đáp ứng triển khai dịch vụ trên 63 tỉnh, thành phố, Viettel tự hào sẽ mang lại cho Quý khách hàng một dịch vụ mới xứng tầm với nhu cầu và đẳng cấp của doanh nghiệp.

VIETTEL

Hãy nói theo cách của bạn

Hotline: **(04-08) 6.288.0.288**

WET™

NỮ SÁT THỦ

Hiệu ứng làm chậm thời gian (bullet time) lần đầu tiên được đạo diễn gốc Hoa, Ngô Vũ Sâm đưa vào trong tác phẩm điện ảnh nổi tiếng của mình A Better Tommorrow vào năm 1986. Tuy nhiên chỉ đến năm 1999, khi bộ phim Ma Trận (The Matrix) do anh em nhà Wachowski làm đạo diễn được ra mắt công chúng, hiệu ứng này mới được nhiều hãng phát triển game học hỏi và đưa vào các sản phẩm của mình. Tiêu biểu có thể kể đến như Requiem: Avenging Angels, Max Payne, Stranglehold, F.E.A.R... Và giờ đây, các nhà phát triển game của Canada - Artificial Mind and Movement (A2M) tiếp tục đưa hiệu ứng này vào WET.

CHUYẾN PHIÊU LƯU NGOÀI Ý MUỐN

Truyện game được xoay quanh nữ sát thủ chuyên nghiệp Rubi Malone – chuyên nhận thực hiện các "đơn đặt hàng" nguy hiểm miễn nó đúng với sở thích của cô cùng giá cả chấp nhận được. Trong một dịp tình cờ, Rubi biết được Trevor Ackers con trai của tên trùm ma túy William Ackers, khi anh này nhờ cô thực hiện nhiệm vụ tìm lại quả tim đang chuẩn bị ghép cho cha của mình nhưng vô tình bị một băng đảng đối lập cướp đi.

Nhiệm vụ thành công suôn sẻ, cho đến ngày nọ William Ackers tìm đến nơi trú ngụ của Rubi và yêu cầu cô tìm lại con trai Trevor của mình hiện đang ở Hồng Kong và áp tải anh về quê nhà. Lời yêu cầu của William được Rubi chấp thuận và chỉ trong thời ngắn nó đã được hoàn thành. Nhưng điều mà Rubi không thể lý giải nổi là ngay khi vừa giao nộp Trevor để nhận tiền thưởng thì tay sai thân tín của William lập tức kết liễu anh chàng tội nghiệp này đồng thời quay sang truy sát cô...

May mắn thoát khỏi cái chết trong gang tấc, Rubi tìm hiểu sự việc và biết được William Ackers mà cô gặp bấy lâu nay chỉ là kẻ mạo danh và có tên thực của hắn chính là Rupert Pelham, một trùm ma tuý khét tiếng và là kẻ thù đối lập với William Ackers. Biết mình bị xỏ mũi, Rubi quyết định truy tìm tung tích của Rupert để có thể rửa hận đồng thời giải quyết những rắc rối mà cô đang phải chịu một phần trách nhiệm do gián tiếp gây ra cái chết của Trevor!

HÀNH ĐỘNG "ĐÁ" TAY

Tâm điểm của WET chính là những pha đấu súng khốc liệt, ấn tượng với sự phụ hoạ độc đáo của hiệu ứng làm chậm thời

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

WET	
PHÁT HÀNH	Bethesda Softworks
PHÁT TRIỂN	A2M
THỂ LOẠI	Hành Động
HỆ MÁY	Xbox 360 – PS3
ESRB	Mature
NGÀY PHÁT HÀNH	15/09/2009

"Nếu không xét tới yếu tố đồ hoạ thì WET thực sự lôi cuốn chẳng kém gì các bộ phim hành động của Hollywood nhờ kịch bản mạch lạc, âm nhạc tuyệt vời và những pha đấu súng nghẹt thở!"

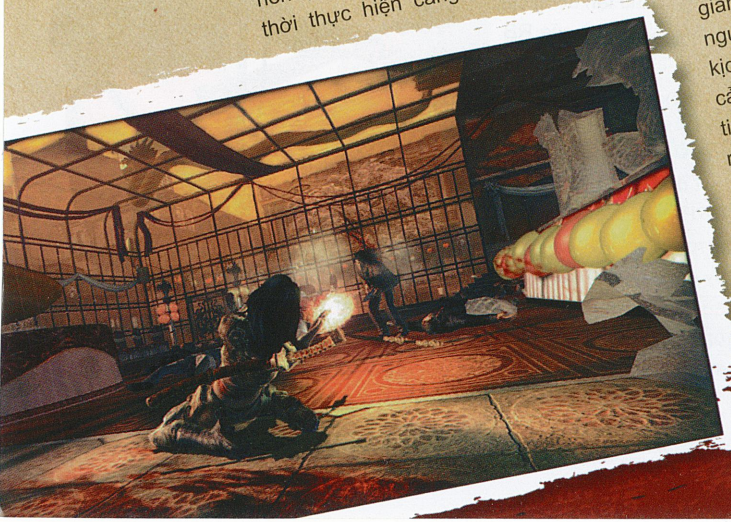
gian. Điểm hấp dẫn của trò chơi này là bạn không phải khổ sở tìm cách làm đầy thanh "bullet time" sau đó mới được kích hoạt như các game hành động từng ứng dụng hiệu ứng này trước đây mà được tùy ý sử dụng bất kỳ thời điểm nào trong game. Để kích hoạt hiệu ứng này bạn chỉ cần nhấn phím nhảy, giúp Rubi trượt người bằng hai chân hay đu mình trên xà đơn rồi bóp cò.

Có cả thảy bốn vũ khí tầm xa mà người chơi sẽ cùng Rubi sử dụng trong suốt trò chơi bao gồm súng ngắn, shotgun, súng máy và nỏ. Ngoại trừ súng ngắn được trang bị đạn dược vô tận, các vũ khí còn lại đều được cung cấp với số lượng vừa phải. Để bảo đảm các pha hành động trong game được diễn ra liền mạch, tất cả các loại vũ khí tầm xa trong game đều không cần phải nạp đạn. Bên cạnh việc hạ đối phương trực tiếp bằng các vũ khí này bạn có thể chọn cách gián tiếp bằng việc dùng chúng lên các thùng xăng, đèn trang trí… nơi mà đối phương đang đứng, tụ tập để xử lý gọn lẹ. Trong vài trường hợp, bạn còn phải kết hợp chúng với các chiêu trượt, nhào lộn của Rubi để vượt qua các cánh cửa khóa trên đường đi. Khi phải đối mặt với đối phương ở tầm gần hoặc chẳng may vũ khí yêu thích hết đạn, bạn có thể chuyển qua sử dụng thanh kiếm Katana của Rubi. Cần lưu ý là thanh kiếm này chỉ thực sự hiệu quả với bọn tay chân tiểu tốt hoặc trùm đang bị trọng thương.

Toàn bộ những pha hành động của người chơi sẽ được máy ghi nhận và tính điểm. Để đạt điểm cao, bạn không nên lạm dụng quá nhiều thanh kiếm Katana mà nên tập trung vào các vũ khí tầm xa, đồng thời thực hiện càng nhiều cú headshot càng tốt, hoặc thực hiện các "chain kill" - hạ gục nhiều đối thủ trong thời gian ngắn. Mặt khác, bạn phải tận dụng các kĩ năng nhảy cao của Rubi để đạt được các vòng tròn nhân đôi, nhân ba điểm thưởng. Điểm số ghi được càng cao, bạn sẽ được càng nhiều điểm thưởng. Các điểm số này sẽ được dùng để nâng cấp, mở khoá các kỹ năng mới cũng như tăng sức công phá của các vũ khí mà Rubi sử dụng. Việc thành thục kỹ năng bách phát bách trúng cũng rất quan trọng trong WET vì nơi hồi phục sức khoẻ được đặt khá xa các cuộc chạm trán.

Trong suốt quá trình thực hiện chuyến phiêu lưu cùng Rubi bạn sẽ bắt gặp các cảnh chơi mang tên Arena Combat. Trong cảnh chơi này, lính đối phương liên tục túa ra từ các điểm có biểu tượng đầu lâu cho đến khi bạn tiếp cận và phá hủy được chúng. Nếu là tay súng cừ thì đây là cơ hội rất tốt để bạn có thể kiếm được vô số điểm thưởng. Song song đó, bạn sẽ còn bắt gặp các cảnh chơi mang tên Rage Mode – lúc này Rubi ở trạng thái giận dữ và cô có thể làm gỏi đối phương với tốc độ rất nhanh, vốn là cơ hội tốt để bạn thực hiện "chain kill". Nếu để ý bạn sẽ nhận ra những cảnh chơi này được thiết kế giống phong cách của game Killer 7 trước đây khi chỉ dùng ba tông màu trắng, đen và đỏ.

Tuy chỉ là một game bắn và chạy theo kết cấu tuyến tính kết hợp với việc tận dụng triệt để hiệu ứng làm chậm thời gian nhưng WET vẫn đủ sức dẫn dắt người chơi từ đầu đến cuối không chỉ vì kịch bản được xây dựng khá tốt mà các cảnh chơi trong game liên tục thay đổi với tiết tấu dồn dập, nghẹt thở. Từ những pha rượt đuổi, đấu súng ngoài đường phố đến những pha chạm trán trên không, tránh né một xác máy bay vừa phát nổ…đều được A2M dàn dựng không kém gì các bộ phim hành động chất lượng của Hollywood.



ƯU

- Tiết tấu nhanh, dồn dập.
- Kịch bản hấp dẫn.
- Các bài hát làm nền cho game được biên soạn và thể hiện xuất sắc.

KHUYẾT

- Giá trị chơi lại thấp.
- Đồ hoạ trung bình.

ÂM VƯỢT XA HÌNH

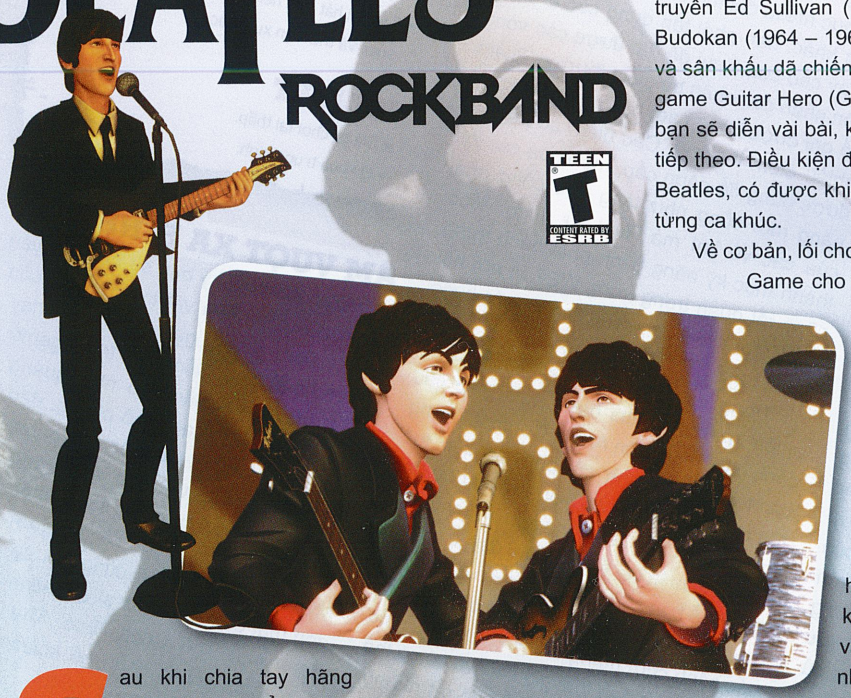
Nếu quan sát kỹ bạn sẽ thấy chuyển động của các nhân vật trong game còn nhiều điểm gượng gạo, hiệu ứng cháy nổ còn đơn điệu. Cảnh nền trong game cũng chưa thật sắc sảo như quảng cáo. Đổi lại âm thanh mô phỏng, đặc biệt là các bài hát làm nền cho game được chọn lọc xuất sắc, ấn tượng bởi sự chỉ đạo của nhà soạn nhạc kiêm nhạc công nổi tiếng người Mỹ - Brian LeBarton cùng với sự góp mặt của các nghệ sĩ đã thành danh như The Chop Tops, The Arkhams… chắc chắn sẽ khiến bạn rạo rực khi thưởng thức.

THAY LỜI KẾT

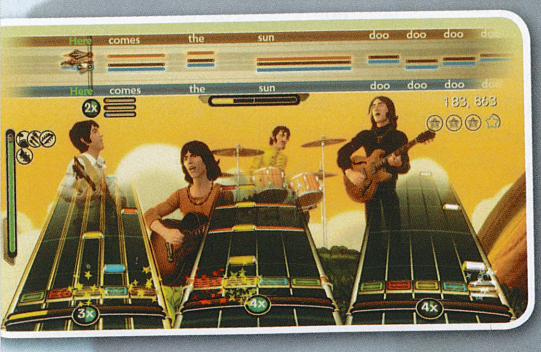
Dù chưa thực hiện được cú bứt phá ngoạn mục để vượt qua cái bóng lớn của loạt game Max Payne vốn được xem là loạt game hành động ứng dụng thành công hiệu ứng bullet time tính đến thời điểm hiện tại, nhưng với kịch bản tốt và những pha hành động đẹp mắt, đã tay WET sẽ thu hút được không ít game thủ.

HẠNH NGUYÊN

TỨ QUÁI BEATLES ROCKBAND



Sau khi chia tay hãng Activision và để lại thương hiệu Guitar Hero do mình khai sinh cho "đàn em" Neversoft phát triển tiếp, hãng Harmonix đầu quân về MTV Games và cho ra đời Rock Band để cạnh tranh với chính đứa con đẻ của mình trước kia. Tuy loạt game Rock Band đã có công lớn khi giới thiệu lối chơi cả một ban nhạc hoàn chỉnh, nhưng có vẻ như dòng game vẫn hơi chật vật khi mà đối thủ liên tục cho ra đời những bản Guitar Hero mới, không chỉ những phiên bản chính mà còn có những bản game dành riêng cho một ban nhạc như Aerosmith hay Metallica.

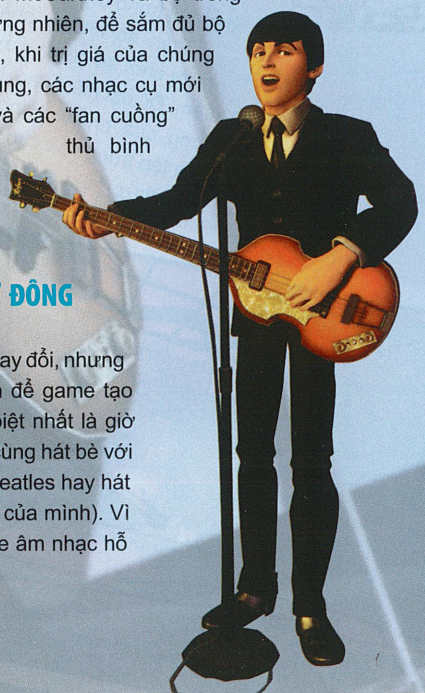


Mới đây, Harmonix cũng tung ra một game Rock Band dành riêng cho một ban nhạc - "tứ quái" lừng danh The Beatles. Liệu với một game âm nhạc chỉ có duy nhất một ban nhạc như vậy, The Beatles: Rock Band có cạnh tranh nổi với Guitar Hero 5, cũng được phát hành gần như cùng thời điểm hay không?

HÓA THÂN THÀNH "TỨ QUÁI" LỪNG DANH

Cũng như Guitar Hero: Aerosmith và Guitar Hero: Metallica, The Beatles: Rock Band (TBRB) là một game âm nhạc với nội dung chỉ xoay quanh một ban nhạc duy nhất là The Beatles cùng những ca khúc bất hủ của họ. Người chơi không thể tạo nên nhân vật hay ban nhạc của riêng mình, mà hóa thân luôn vào các thành viên của The Beatles, bao gồm John Lennon (guitar), George Harrison (guitar), Paul McCartney (bass) và Ringo Starr (trống). Nội dung phần chơi cốt truyện của game sẽ đưa bạn theo chân "tứ quái" trong suốt quá trình 10 năm tồn tại của ban nhạc (từ năm 1960 đến 1970). Câu chuyện diễn tiến theo đúng trình tự thời gian, khi ban nhạc chơi tại câu lạc bộ The Cavern Club (Liverpool, 1963), show truyền Ed Sullivan (1964), các sân vận động Shea Stadium và Budokan (1964 – 1965), tại phòng thu Abbey Road (1967 – 1969) và sân khấu dã chiến trên sân thượng (1970). Cũng giống như các game Guitar Hero (GH) và Rock Band (RB) trước, ở mỗi sân khấu bạn sẽ diễn vài bài, khi đủ điều kiện game sẽ mở ra các sân khấu tiếp theo. Điều kiện để mở thêm là các bức ảnh tư liệu thật về The Beatles, có được khi bạn đạt số sao nhất định khi trình diễn xong từng ca khúc.

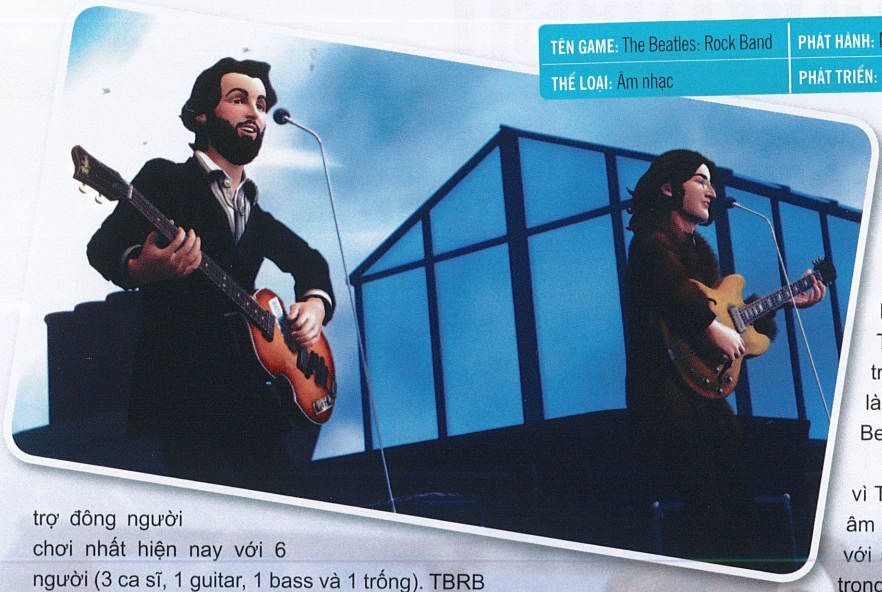
Về cơ bản, lối chơi của TBRB không khác biệt so với RB và GH. Game cho phép bạn chơi guitar, bass, trống và hát với những nhạc cụ kèm theo. TBRB hỗ trợ tốt tất cả các bộ điều khiển nhạc cụ của Rock Band 1 và 2 cũng như các game thuộc dòng GH. Điều này có nghĩa là bạn có thể dùng đàn, trống và micro của cả GH và RB để chơi TBRB. Duy chỉ có điều game không hỗ trợ dùng tay cầm Xbox 360 gắn micro để hát như GH: World Tour hay GH5. Nói cách khác, nếu không có các bộ điều khiển nhạc cụ, bạn hoàn toàn không thể chơi được TBRB ở bất kỳ vai trò nào. Kèm theo game là các loại đàn và trống mới. Tuy nhiên, về tính năng thì các nhạc cụ mới này không khác gì so với các bộ điều khiển RB trước. Sự thay đổi duy nhất là ở hình dáng. Các bộ điều khiển mới mô phỏng giống hệt các nhạc cụ mà các thành viên Beatles từng chơi: các cây guitar Rickenbacker 325 của John Lennon và Gretsch Duo Jet của George Harrison, guitar bass Hofner của Paul McCartney và bộ trống Ludwig của Ringo Starr. Đương nhiên, để sắm đủ bộ nhạc cụ này là không hề rẻ, khi trị giá của chúng đến hàng trăm đôla. Nói chung, các nhạc cụ mới chỉ dành cho dân sưu tập và các "fan cuồng" của The Beatles, còn game thủ bình thường có thể tận dụng các bộ điều khiển cũ của RB và GH cũng đã tốt rồi.



GAME ÂM NHẠC HỖ TRỢ ĐÔNG NGƯỜI CHƠI NHẤT

Lối chơi tổng thể không thay đổi, nhưng TBRB vẫn có những cải tiến để game tạo được sự mới lạ. Điểm đặc biệt nhất là giờ đây game hỗ trợ đến 3 ca sĩ cùng hát bè với nhau (đúng kiểu nhóm The Beatles hay hát trong nhiều bài "hit" nổi tiếng của mình). Vì vậy, có thể nói TBRB là game âm nhạc hỗ

TÊN GAME: The Beatles: Rock Band	**PHÁT HÀNH:** MTV Games	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 9/9/2009	
THỂ LOẠI: Âm nhạc	**PHÁT TRIỂN:** Harmonix	**ESRB:** Teen	**HỆ MÁY:** Xbox 360



trợ đông người chơi nhất hiện nay với 6 người (3 ca sĩ, 1 guitar, 1 bass và 1 trống). TBRB là game được thực hiện với sự hợp tác và giám sát chặt chẽ của Apple Corps (công ty truyền thông nắm giữ toàn bộ tư liệu về The Beatles) nên Harmonix buộc phải chỉnh sửa vài thứ trong lối chơi để "tôn trọng tác quyền". Chẳng hạn bạn sẽ không bao giờ nghe tiếng phản đối từ phía khán giả khi chơi dở (vì The Beatles thật có bao giờ bị phản đối đâu).

Ngoài ra, người chơi không còn được thực hiện những âm thanh ngẫu hứng như trước nữa. Cụ thể, bạn vẫn dùng được cần Whammy trong các đoạn hợp âm guitar dài để tăng thêm điểm, nhưng sẽ không nghe được những âm thanh méo tiếng như trước. Hay khi chơi trống, game cũng không còn những đoạn đánh trống tự do ngẫu hứng, vốn là điều được các game thủ tán thưởng rất nhiều trong các phần RB trước. Lý do đơn giản: nhạc Beatles không hề có những thứ này. Nói chung, các thay đổi này chỉ nhằm một mục đích duy nhất: thể hiện chính xác 100% những âm thanh mà The Beatles đã sáng tác ra, không được chỉnh sửa hay thêm thắt bất kỳ thứ gì.

ĐẬM CHẤT "BEATLES"

TBRB có tổng cộng 45 bài hát, toàn bộ đều là các tác phẩm của The Beatles. Điều này khác với các game một ban nhạc trong dòng GH khi hay thêm vào những ban nhạc có mối quan hệ mật thiết với ban nhạc chủ đạo của game. Nếu là fan của "tứ quái", bạn sẽ nhận ra ngay những tác phẩm rất quen thuộc, được yêu thích của nhóm như Do You Want to Know a Secret, I Want to Hold Your Hand, A Hard Day's Night, Ticket to Ride, Yellow Submarine, Hello Goodbye, Back to the USSR, Come Together, Here Comes The Sun, v.v. Bốn mươi lăm bài hát không phải là một con số ít ỏi với một game chỉ có một ban nhạc duy nhất. Nhưng quả thực đáng tiếc khi trong danh sách này chúng ta không thể tìm thấy những ca khúc "siêu nổi tiếng" của The Beatles mà hẳn không ai là không biết như Yesterday, Let It Be, Hey Jude hay Ob-La-Di Ob-La-Da… Tuy nhiên, công bằng mà nói, 45 ca khúc trong game cũng rất hay và nổi tiếng, đủ sức làm thỏa mãn bất kỳ game thủ đam mê nhạc Beatles nào.

Không cần phải bàn nhiều về nhạc game, vì TBRB được sử dụng toàn bộ những bản thu âm gốc (master record) của The Beatles, cùng với sự cố vấn của những thành viên còn sống trong ban nhạc (McCartney và Starr), để đảm bảo cho việc âm nhạc trong game đúng "100% chất Beatles". Riêng về phần đồ họa, có thể nói luôn là TBRB hiện là game âm nhạc có đồ họa đẹp nhất hiện nay. Bốn thành viên "tứ quái" ảo được dựng hình rất chi tiết, dù vẫn mang nét hoạt hình nhưng không thể nào lẫn lộn 4 gương mặt quen thuộc của John, Paul, George và Ringo. Hơn nữa, bài hát được trình bày trong thời kỳ nào, ban nhạc xuất hiện với đúng ngoại hình của thời kỳ đó, cho thấy sự đầu tư cực kỳ nghiêm túc của nhà sản xuất.

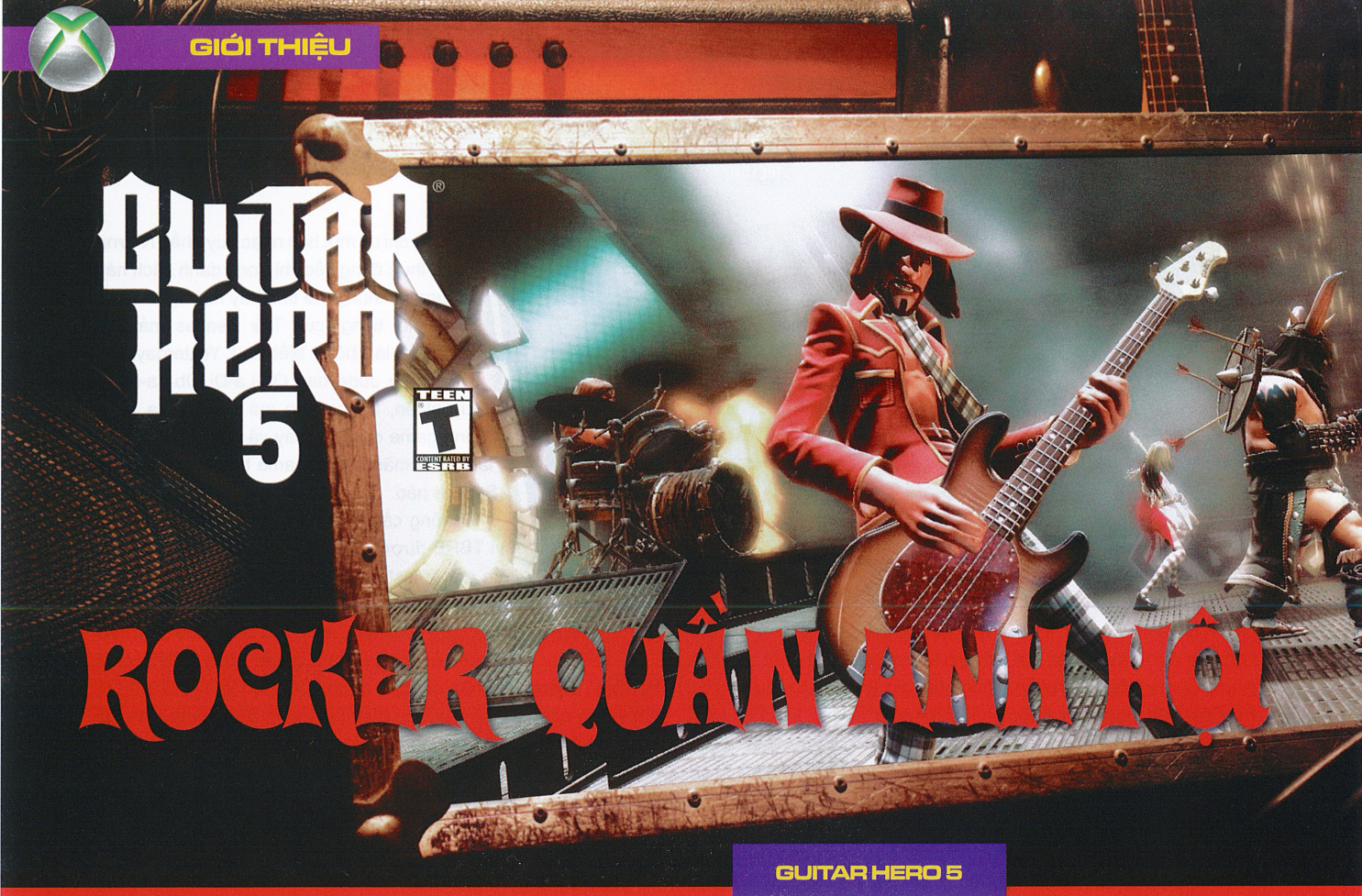
Xuất sắc hơn cả phần tạo nhân vật, chính là khung cảnh các sân khấu. Tất cả đều mô phỏng y hệt những sàn diễn ngoài đời thật, thậm chí một số cảnh còn sử dụng tông màu đơn sắc, mô phỏng thời kỳ truyền hình đen trắng. Ấn tượng nhất là những hình ảnh tưởng tượng "Dreamscape", trong thời kỳ The Beatles chỉ chú tâm vào việc thu âm trong studio Abbey Road mà không diễn live. Toàn bộ những hình ảnh trong thời kỳ này mang đậm nét kỳ ảo, lung linh đầy màu sắc và mang tính nghệ thuật cao. Tóm lại, cả hình ảnh và âm thanh của game, gần như không hề có một khuyết điểm đáng chú ý nào.

Mặc dù đi sau đối thủ GH trong việc tung ra một game tôn vinh riêng một ban nhạc, nhưng Harmonix đã thực hiện TBRB thực sự rất ấn tượng. Những hình ảnh sinh động, chân thật, những ca khúc chất lượng cao đúng như nguyên bản, những tư liệu quý giá phong phú về The Beatles…, tất cả khiến người chơi có cảm giác như được chứng kiến "Tứ quái" huyền thoại hồi sinh và tiếp tục cống hiến những khúc ca say lòng người đến với các fan hâm mộ. Nếu là người yêu thích The Beatles, chắn chắn bạn sẽ thấy đây là một game tuyệt vời. Tuy nhiên, nếu không hâm mộ "tứ quái", rất có thể bạn sẽ cảm thấy game… hơi chán, vì chỉ có mỗi nhạc Beatles, hơn nữa độ khó của các bài hát trong game cũng không cao.

NGỌC CHÂU

Ưu:
- Đồ họa và âm thanh xuất sắc.
- Phong phú những tư liệu quý giá về TheBeatles.

Khuyết:
- Không thể chơi được nếu không có nhạc cụ.
- Thiếu nhiều ca khúc bất hủ của The Beatles.



ROCKER QUẦN ANH HỘI

GUITAR HERO 5	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Neversoft
THỂ LOẠI	Âm nhạc
NGÀY PHÁT HÀNH	01/09/2009
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Xbox 360, PS3, PS2, Wii

Tập đoàn Activision Blizzard hiện đã chính thức xem thương hiệu Guitar Hero là một trong những sản phẩm chủ chốt nhất của mình, là "con gà đẻ trứng vàng". Tháng 9 này, phần tiếp theo - Guitar Hero 5 đã chính thức đến tay các game thủ.

CHỈ CÓ NHỮNG CẢI TIẾN NHỎ

Guitar Hero 5 (GH5) có lối chơi giống hệt GH: World Tour. Game cho phép bạn chơi guitar, bass, trống và hát với những nhạc cụ kèm theo. GH5 không giới thiệu bộ điều khiển nhạc cụ nào mới so với World Tour, đồng nghĩa với game không có thêm tính năng chơi nào mới mẻ. Chỉ có một sự thay đổi nhỏ nằm ở bộ điều khiển đàn guitar. Cây đàn mới của GH5 giống đàn của World Tour đến 95%, và chỉ có 2 thay đổi nhỏ là tấm nhựa "mặt nạ" thân đàn có màu mới và bộ phận cảm ứng Slide để bạn lướt ngón tay trên cần đàn chuyển từ chế độ tương tự (analog) sang kỹ thuật số (digital), giúp bạn thao tác chính xác hơn hẳn so với cây đàn cũ. Đặc biệt, cũng giống như World Tour và Metallica, nếu không có bất kỳ nhạc cụ nào, bạn vẫn có thể chơi được GH5 bản Xbox 360 nếu sử dụng tay cầm và gắn bộ micro kèm theo máy để chơi phần ca sĩ.

Xét về tổng thể, GH5 không có những nâng cấp vượt bậc về lối chơi trên bản World Tour, vẫn là các thao tác chơi đàn, chơi trống theo các nút màu chạy trên màn hình và hát sao cho giữ được giọng của mình trùng khớp với thanh cao độ âm thanh chạy song song với lời ca khúc. Hầu hết các cải tiến trong GH5 đều nhằm làm cho các game thủ chơi game dễ dàng, thuận tiện hơn, và trên hết là có thể ghép ban nhạc với bất kỳ nhạc cụ nào. Trong bản World Tour, để lập ban, mỗi người chơi phải dùng một nhạc cụ khác nhau (người chơi guitar, người chơi bass, người hát và người chơi trống). Còn ở bản GH5 này, game cho phép bạn và các game thủ khác tạo thành ban nhạc với bất kỳ nhạc cụ gì. Điều này có nghĩa nếu cả 4 người trong ban nhạc đều chơi… guitar, game cũng hoàn toàn chấp nhận. Khi chơi trong cùng ban nhạc, giờ đây tính năng Star Power (nhân điểm) không còn được tính chung cho cả nhóm mà được tính riêng cho từng người, giúp họ tập trung hơn vào phần chơi của mình. Tuy nhiên, game cũng có chế độ thưởng cho cả ban với tính năng "Band Moment", đòi hỏi tất cả thành viên phải cùng chơi chính xác một đoạn nhạc nào đó để nhận thưởng. Khi một người chơi dở và thua cuộc, các thành viên còn lại cũng phải cùng nhau chơi thật tốt để có thể "hồi sinh" người bị loại và được quay lại tiếp tục biểu diễn cùng ban nhạc.

…NHƯNG ĐÁNG GIÁ

Các game thủ khi chơi bản World Tour thường phàn nàn là họ hay mất nhiều thời gian chọn lựa các menu trước khi thực sự bước vào bài hát, Neversoft đã cải tiến triệt để việc này trong GH5. Giờ đây, bạn sẽ ngay lập tức nhảy vào

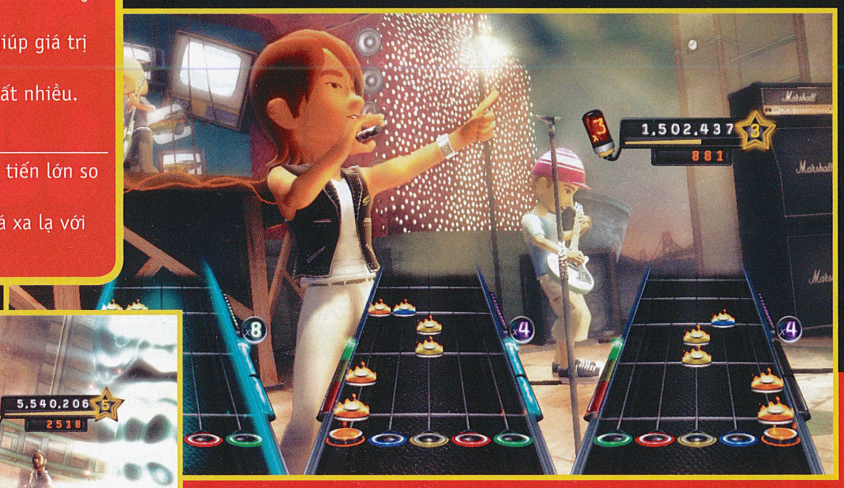
chơi một bài hát ngay từ khi game… qua khỏi màn hình tiêu đề. Hơn nữa, trong khi chơi, một game thủ khác có thể tham gia ngay vào giữa bài để cùng chơi với bạn bất kỳ lúc nào mà không cần phải thoát ra chơi lại từ đầu. Thậm chí, khi đang chơi, bạn có thể đổi ý chuyển sang dùng nhạc cụ khác hay thay đổi độ khó, chỉ thông qua một vài lựa chọn rất nhanh gọn. Hơn nữa, toàn bộ các ca khúc của game không hề bị "khóa". Nghĩa là bạn không cần phải chơi trọn phần chơi đơn hay kiếm tiền mua thêm các ca khúc mới có thể mở trọn vẹn danh sách bài hát như trong các bản game trước. Với GH5, vào phần Quick Play là bạn đã có đủ danh sách toàn bộ 85 ca khúc của game để lựa chọn. Có thể nói những chỉnh sửa này của GH5 đã tạo thuận lợi tối đa cho người chơi, giúp họ được "biểu diễn" ngay mà không cần phải "lần mò" qua các bước lựa chọn nhiêu khê. Có thể nói, GH5 đã làm gia tăng hơn nữa khía cạnh cộng đồng của dòng game, giúp các game thủ thuộc mọi trình độ khác nhau đều có thể dễ dàng cùng chơi chung một cách nhanh chóng. Đó cũng là lý do vì sao tính năng này được gọi là "Party Play".

ƯU

- Nhiều tinh chỉnh giúp chơi game nhanh và thuận tiện hơn.
- Có thể lập ban nhạc với bất kỳ nhạc cụ nào.
- Các thử thách mới giúp giá trị chơi lại tăng cao.
- Danh sách ca khúc rất nhiều.

KHUYẾT

- Không có những cải tiến lớn so với bản World Tour.
- Một số ban nhạc khá xa lạ với game thủ Việt Nam.



Những cải tiến của GH5 chưa dừng lại ở đó. Khi bạn chơi mỗi bài hát, game đều kèm theo những thử thách nho nhỏ gọi là Challenge được giới thiệu ngay trước khi vào bài. Tùy theo từng bài sẽ có những thử thách dành cho từng loại nhạc cụ riêng hay dành cho cả ban nhạc. Chẳng hạn với guitar là sử dụng cần Whammy tạo âm thanh méo tiếng trong thời gian đề ra, với bass là gảy đàn từ dưới lên (đúng kiểu chơi bass) với một số nốt nhất định, còn đánh trống Snare đúng số lần quy định hay hát thì phải kích hoạt Star Power càng nhiều càng tốt. Các thử thách này có 3 cấp độ: Vàng, Bạch Kim và Kim Cương (giống như danh hiệu dành cho các album bán chạy). Mặc dù gọi là thử thách "nho nhỏ" nhưng tất cả đều rất khó. Thực hiện tốt có thể giúp bạn kiếm thêm sao, vốn dùng để mở thêm các phụ kiện cho nhân vật hay nhạc cụ (GH5 không còn sử dụng tiền để mua những thứ này như các bản trước nữa). Nhờ có những thử thách hấp dẫn và "khó nhai" này mà GH5 có thêm nhiều giá trị chơi lại và giúp các game thủ càng gắn bó với game hơn.

HÌNH ẢNH TUYỆT VỜI, GIAO DIỆN TINH GỌN

Đồ họa của GH5 vẫn dựa theo phong cách của các phiên bản trước, nhưng có nâng cấp rõ rệt, trông đẹp và nhiều hiệu ứng hơn hẳn phiên bản World Tour. Giao diện và các thông số trên màn hình cũng được thiết kế lại, nhỏ và gọn gàng hơn để người chơi có thể dễ dàng chiêm ngưỡng các nhân vật đang biểu diễn. Bắt đầu từ bản GH3, nhà sản xuất thường đưa vào game những nghệ sĩ có thật và GH5 cũng không ngoại lệ. Lần này bạn sẽ được diện kiến các phiên bản ảo của Kurt Cobain (cố trưởng nhóm Nirvana), Carlos Santana, Johnny Cash, Shirley Manson (nhóm Garbage) và Matthew Bellamy (nhóm Muse). Với các game thủ chơi bản Xbox 360, game còn cho phép bạn sử dụng ngay nhân vật đại diện Avatar trong máy của mình để sử dụng trong game.

THIÊN NHIỀU VỀ ALTERNATIVE

Về âm nhạc của GH5, như đã nói bên trên, game quy tụ 85 ca khúc. Những tác phẩm này đến từ 83 ban nhạc, nghệ sĩ rock tự cổ chí kim như Bob Dylan, The Rolling Stones, Duran Duran, Elton John, David Bowie, The Police… của những thập niên 60, 70. Thập niên 80, 90 có những đại diện tiêu biểu như Bon Jovi, Motley Crue, Nirvana, Megadeth, The Smashing Punpkins… Tuy nhiên, các ban nhạc trẻ của thế kỷ 21 mới chiếm đa số với hơn 50% ca khúc. Có thể kể ra những cái tên quen thuộc như Blink 182, Gorillaz, Cold Play, The White Stripes, The Killers, Kaiser Chiefs, Arctic Monkeys… Dù game quy tụ nhiều phong cách rock, từ Classic, Blue, Hard Rock, Heavy Metal, Metalcore, nhưng nhìn những tên tuổi bên trên, có thể thấy ngay âm nhạc trong GH5 thiên về các ban nhạc dòng Alternative hay Punk. Đương nhiên như vậy sẽ khiến nhạc trong game dễ nghe và cũng dễ chơi hơn cho cả ban nhạc (mấy ai gào thét và chơi nhạc nhanh "điên loạn" như Children of Bodom, đại diện Melodic Death Metal cũng hiện diện trong GH5 nhỉ?).

Nói tóm lại, dù GH5 không đưa ra những nâng cấp then chốt mang tính "cách mạng" như GH: World Tour so với GH3 trước kia, nhưng game đã có nhiều tinh chỉnh, cải tiến đáng giá để các game thủ có được sự thuận lợi tối đa khi chơi game. Bạn đừng vội thất vọng vì cảm thấy game không có gì mới để khám phá nhé, vì ít nhất GH5 vẫn giữ được trọn vẹn những tinh túy của dòng game GH từ trước đến nay khi đem đến cho người chơi những phút giây thực sự đắm mình vào những giai điệu rock cuồng nhiệt và cháy bỏng.

MAI LONG

SÀO HUYỆT DƯỚI LÒNG ĐẤT

THÀNH CÔNG CŨNG NHƯ KỶ LỤC VỪA THIẾT LẬP ĐƯỢC TRÊN XBOX LIVE ARCADE! CỦA SHADOW COMPLEX TRONG MÙA HÈ VỪA QUA KHÔNG PHẢI DO MAY MẮN.

Chỉ ra mắt trên Xbox 360 dưới dạng tải về thông qua kênh bán hàng trực tuyến Xbox Live Arcade và kinh phí phát triển ở mức vừa phải, nhưng nhờ được hẫu thuẫn bởi hai "sếp bự" là Microsoft Game Studios và Epic Games nên ngay tại kỳ hội chợ E3 2009 vừa qua Shadow Complex (SC) đã có màn chào sân khá ấn tượng. Kết quả là chỉ trong tuần đầu phát hành trò chơi đã bán được hơn 200.000 bản, xô đổ tất cả kỷ lục của bất cứ tựa game nào trên Xbox Live Arcade trước đây. Mặt khác, trò chơi còn vinh dự lọt vào danh sách top 10 những game được chơi nhiều nhất trên Xbox Live. Vậy thành công của SC đến từ cách chơi, đồ hoạ hay chỉ là nhờ kế hoạch tiếp thị, quảng cáo khá bài bản từ chính nhà sản xuất ?

Được chính Peter David tác giả của bộ tiểu thuyết Star Trek chắp bút, cốt truyện của SC xoay quanh cuộc phiêu lưu của anh chàng Jason Flemming. Trong chuyến đi dã ngoại đến Pacific Northwest, Jason để lạc mất bạn gái Claire. Lần theo dấu vết anh tình cờ phát hiện ra Claire bị tổ chức bí mật Progressive Restoration giam giữ. Mặt khác, anh biết tổ chức này có hẳn một hệ thống căn cứ bí mật nằm ẩn dưới lòng đất và đang chờ thời cơ thuận lợi để tấn công nước Mỹ. Đứng trước hiểm hoạ khôn lường, Jason buộc phải trở thành người hùng bất đắc dĩ.

Thoạt nhìn, SC dễ khiến người ta liên tưởng đến những game hành động cuộn cảnh 2D nổi tiếng như Super Metroid hay Castlevania: Symphony of the Night. Nhưng càng đi sâu vào trò chơi, bạn sẽ thấy rằng đội ngũ phát triển trò chơi Chair Entertainment đã rất khéo léo, tinh tế khi tổng hợp những ưu điểm của những tựa game nổi tiếng đi trước sau đó cải tiến và sáng tạo thêm những yếu tố mới và đưa vào sản phẩm của mình để giúp nó hoàn thiện hơn.

Khác biệt đầu tiên của SC so với hầu hết các game hành động 2D trước đây là bạn có thể điều chỉnh hồng tâm của vũ khí thông qua cần analog phải thay vì phải di chuyển hoặc giúp nhân vật thực hiện những cú nhảy kết hợp với phím hành động như trước đây. Thay đổi này buộc người chơi phải tính toán chính xác, cẩn trọng hơn trước khi hành động. Chẳng hạn như việc kết thúc đối phương bằng một cú

SHADOW COMPLEX	
PHÁT HÀNH	Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN	Chair Entertainment – Epic Games
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	19/08/2009
ESRB	Teen

"head shot" hay gián tiếp qua các thùng xăng và robot mini (khi trúng đạn chúng sẽ tự phát nổ) sẽ nhẹ nhàng hơn nhiều so với việc tấn công từ phía trực diện. Cần lưu ý là ngoài việc tấn công từ hai chiều trái và phải vẫn thường thấy, đối thủ trong SC còn có thể tấn công từ các cảnh nền. Do vậy nếu chọn cách hành động lăn xả như người hùng Rambo bạn sẽ khó có thể hoàn thành trò chơi một cách suôn sẻ bởi đối phương luôn có số lượng áp đảo và bủa vây tấn công từ rất nhiều phía.

Ngoài các vũ khí quen thuộc như súng ngắn, súng máy, tên lửa… trong SC người chơi còn bắt gặp vũ khí có một không hai mang tên Foam Gun (tạm dịch là súng phun bọt). Khẩu súng này có thể khiến đối phương ngoan ngoãn đứng yên một chỗ để "xử đẹp" hoặc tạo ra các điểm tựa để Jason có thể với tới những vị trí cao mà mà bình thường không cách nào tiếp cận được. Mặt khác, Jason còn sở hữu một món đồ không thể tách rời chính là chiếc đèn pin. Bên cạnh việc dùng để soi sáng giúp Jason di chuyển dễ dàng và thuận tiện hơn trong các hầm tối, ánh sáng của chiếc đèn này còn là gợi ý giúp bạn khám phá những khu vực bí mật được bố trí rải rác ở tất cả các màn chơi. Đơn cử như nếu chiếu đèn pin vào một cách cửa mà ánh sáng phát ra là màu vàng thì bạn có thể dùng súng máy hoặc súng để bắn vỡ dễ dàng. Nhưng nếu ánh sáng phát ra lại là màu xanh lá thì bạn phải dụng lựu đạn thì mới có thể phá huỷ và vượt qua được.

Việc khám phá các khu vực bí mật giúp Jason có được những món đồ đặc biệt như gia tăng số lượng lựu đạn mang theo, khả năng lặn dưới nước thoải mái…Không chỉ vậy, việc khám phá này sẽ khiến cho Jason tích luỹ thêm điểm kinh nghiệm (việc hạ gục đối phương cũng tính vào điểm này) để thăng cấp giúp tăng khả năng tấn công, phòng ngự. Do kết cấu phức tạp và buộc người chơi phải thường xuyên di chuyển lại những khu vực cũ để có thể nắm toàn bộ bí mật của game nên SC cung cấp cho các game thủ một bản đồ khá trực quan, có thể phóng to thu nhỏ tuỳ ý dễ dàng quan sát những khu vực đã khám phá hoặc còn đang trong vòng bí mật.

Sau khi kết thúc chặng đường khá dài tại phần chơi đơn của SC (tiêu tốn khoảng 10-12 tiếng), bạn có thể cập nhật thành tích của mình để so sánh với các bạn chơi khác trên toàn thế giới. Việc này giúp giá trị chơi lại của game tăng lên!

Được xây dựng trên Unreal Engine 3, SC thừa sức cống hiến cho người chơi những khung cảnh hoành tráng và các hiệu ứng phức tạp như cháy nổ, ánh sáng động, rag-doll… Sóng đôi khá bài bản là chất lượng âm lồng tiếng được các diễn viên chuyên nghiệp thể hiện tốt. Các đoạn nhạc nền cũng được đan xen khéo léo. Khuyết điểm duy nhất có thể tìm thấy ở SC chính là trí thông minh nhân tạo của máy. Thi thoảng bạn sẽ bắt gặp chúng đứng phỗng ngoan ngoãn chịu nạp mạng cho bạn. Nhưng rất may là các tình huống này diễn ra không thường xuyên nên không ảnh hưởng mấy đến chất lượng chung của trò chơi.

NGỌC NHI

Ưu
- Cách chơi đơn giản nhưng lôi cuốn.
- Đồ hoạ bắt mắt.
- Giá trị chơi lại cao.

Khuyết
- Trí thông minh của máy thi thoảng có vấn đề.

IL★2 STURMOVIK
BIRDS OF PREY

TUNG HOÀNH TRỜI ÂU

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

VỚI BIRDS OF PREY, IL-2 STURMOVIK TIẾP TỤC KHẲNG ĐỊNH MÌNH LÀ MỘT TRONG NHỮNG GAME MÔ PHỎNG BAY CHIẾN ĐẤU (COMBAT FLIGHT SIMULATOR) KHAI THÁC ĐỀ TÀI CHIẾN TRANH ĐỆ NHỊ HAY NHẤT HIỆN NAY!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Xuất hiện lần đầu tiên vào năm 2001, loạt game mô phỏng bay chiến đấu IL-2 Sturmovik đã sớm khẳng định tên tuổi trong làng game nhờ khả năng mô phỏng chi tiết đến không ngờ các máy bay trong Đệ Nhị Thế Chiến và khả năng hỗ trợ chơi mạng xuất sắc. Liên tiếp các hậu bản, bản mở rộng, phụ lục của trò chơi được ra đời và nhận được những phản hồi tích cực từ giới phê bình cũng như các fan hâm mộ. Nhưng kể từ khi ra mắt đến nay do nhiều lý do khách quan loạt game này chỉ phủ sóng hoạt động trên địa bàn PC mãi đến khi Birds of Prey phiên bản mới nhất của loạt game này thiết kế riêng cho console được thực hiện!

Pha trộn độc đáo

BoP khai thác những cuộc không chiến khốc liệt giữa quân đội Đức và phe Đồng Minh Anh, Mỹ và Nga trong cuộc chiến tranh thế giới thứ hai. Xuyên suốt phần chơi đơn của game, bạn sẽ được hoà mình vào sáu chiến dịch lớn được trải dài từ Đông sang Tây với nhiều địa điểm khác nhau như thủ đô Berlin của Đức, vùng Silicy ở Ý hay thành phố Stalingrad của Nga.

Trước khi có thể tiếp nhận các nhiệm vụ trong chiến dịch đơn, game đòi hỏi người chơi phải vượt qua những bài tập cơ bản tại phần huấn luyện (Tutorial). Tuy không thể thao tác hoàn hảo như cần joystick thiết kế chuyên dụng cho các game mô phỏng bay, nhưng nhìn chung cách điều khiển thông qua gamepad của Xbox 360 lẫn PS3 vẫn khá thuận tiện cho người chơi. Chẳng hạn như, để thực hiện một cú lộn vòng trên không mà các phi công lành nghề ngoài đời mới có thể đảm nhận được bạn chỉ cần thao tác sao cho hai cần analog trên gamepad đặt trái chiều nhau. Để tăng hoặc giảm tốc đột ngột bạn chỉ cần đẩy analog phải theo chiều lên hoặc xuống. Rất dễ dàng!

Mặt khác để thuận tiện cho các game thủ mới vào nghề lẫn chuyên nghiệp game cung cấp hẳn ba cấp độ khó để tuỳ chọn bao gồm Arcade, Realistic và Simulation. Để mở khoá cả ba độ khó bạn phải hoàn thành các bài tập trong Tutorial song song với việc hoàn tất các chiến dịch trong Single Campaign. Nếu như cấp độ Arcade dành cho các phi công mới vào nghề tỏ ra khá dễ dàng khi cung cấp hẳn tính năng bắt mục tiêu, lượng đạn dược và số mạng chơi vô tận...thì Simulation lại là cấp độ khó nhằn chỉ dành riêng cho các

TÊN GAME: IL-2 Sturmovik	PHÁT HÀNH: 1C Company	NGÀY PHÁT HÀNH: 04/09/2009	
THỂ LOẠI: Mô Phỏng Bay	PHÁT TRIỂN: Gaijin Entertainment	ESRB: Teen	HỆ MÁY: Xbox360

phi công kỳ cựu. Ở cấp độ này người chơi sẽ bị tước mất quyền hiển thị radar về thông tin đối phương cũng như phe ta. Việc điều khiển máy bay sẽ chông chênh, phức tạp hơn đáng kể và bạn chỉ được sử dụng góc nhìn từ buồng lái thay vì có thể chuyển qua ngôi thứ ba và thứ nhất như Arcade.

Các nhiệm vụ trong BoP không quá nhiều khác biệt với các game mô phỏng bay chiến đấu khi chỉ xoay quanh hai dạng là tìm diệt và hộ tống. Tuy nhiên, các tình tiết cũng như mục tiêu đưa ra được game xây dựng khá chặt chẽ, phong phú nên không khiến người chơi cảm thấy nhàm chán, đơn điệu. Đơn cử như cùng nhiệm vụ tìm diệt, nhưng mục tiêu của bạn có thể là sử dụng tên lửa không đối đất hoặc bom để quét sạch các chiến xa ở dưới mặt đất, tàu chở lính trên biển. Trong khi đó, để đối đầu với các máy bay chở hàng của phe đối phương bạn phải chuyển sang sử dụng tên lửa không đối không, súng đồng thời chạy đua với thời gian không để mục tiêu đào tẩu trót lọt.

Bên cạnh việc cho phép người chơi cơ hội trải nghiệm các máy bay chiến đấu nổi tiếng từng được quân Đồng Minh sử dụng trên chiến trường Đệ Nhị như Bristol Blenheim Mk IV, A-20 Havoc…BoP còn là kho tư liệu quý giá cung cấp cho bạn thông tin chi tiết tất cả các máy được xuất hiện trong game kèm theo những hình ảnh 3D sống động. Bên cạnh đó, game còn cung cấp cho bạn tư liệu lịch sử, những thước phim minh hoạ lại những trận đánh lớn trong chiến trường Đệ Nhị. Hơn thế nữa, bạn sẽ còn được tiếp thu, học hỏi những chiến thuật tác chiến được sử dụng trong không quân. Những kiến thức bổ ích và sống động này cho thấy đội ngũ phát triển BoP đã đầu tư khá nghiêm túc, dồn nhiều tâm huyết cho sản phẩm này.

Phần chơi mạng của BoP hỗ trợ tối đa 16 game thủ tranh tài trong cùng một thời điểm với tổng cộng bốn kiểu chơi. Đầu tiên là Dogfight giống như cách chơi Deathmatch của game hành động, mục tiêu của bạn là hạ tất cả đối phương trên chiến trường càng nhiều càng tốt. Tương tự như Dogfight, nhưng trong Team Battle bạn phải phối cùng với các đồng đội thay vì phải chiến đấu đơn thương độc mã. Capture Airfields – kiểu chơi thứ ba lại có nhiều nét tương tự như hình thức Capture Point trong loạt game Battlefield. Cả hai đội chơi sẽ được cung cấp số lượng mạng nhất định. Từ đây họ phải tìm cách chiếm các cứ điểm trên bản đồ càng nhiều càng tốt bằng cách hạ cánh lên đó đồng thời tìm cách đưa số lượng mạng của phe đối phương về mức zero. Kiểu chơi cuối cùng là Strike, cả hai đội chơi sẽ tranh tài bằng cách phá hủy các mục tiêu dưới đất càng nhiều càng tốt trong thời gian sớm nhất. Đáng tiếc là kiểu chơi phối hợp (co-op) vốn được nhiều game thủ kỳ vọng lại không thấy xuất hiện trong BoP.

Thanh và sắc "khoe" tài

Dù tốc độ khung hình thường diễn ra bất thường khi màn chơi xuất hiện nhiều vật thể cùng lúc và khung cảnh dưới mặt đất khi nhìn gần chưa thật sắc nét nhưng không thể phủ nhận các hiệu ứng cháy nổ trong game được thể hiện rất mãn nhãn. Bạn có thể nhìn rõ từng vết đạn lỗ chỗ xuất hiện trên thân máy bay, vết nứt của cánh trước khi bị tách rời, ánh sáng buồng lái liên tục thay đổi khi bạn di chuyển qua từng khu vực khác nhau hay những vệt khói nghi ngút bốc ra từ đuôi một con chim sắt bị trúng đạn…

Âm thanh liên lạc giữa bạn và đồng đội được thể hiện khá sắc sảo. Để bảo đảm tính trung thực cao nhất các đoạn đối thoại này được thể hiện bằng ngôn ngữ bản địa và người chơi có thể nắm bắt qua phần phụ đề tiếng Anh. Phần âm thanh mô phỏng cũng được đầu tư có chiều sâu như tiếng đạn rít liên hồi, tiếng nổ rung chuyển một góc trời khi hai chuyên cơ chẳng may va chạm vào nhau. Nhạc nền lặp lại khá nhiều nhưng giúp người chơi cảm nhận được sự hoành tráng và khốc liệt của chiến tranh.

Tuy còn vài thiếu sót nhưng có thể nói BoP vẫn xứng đáng là một trong những game mô phỏng bay chiến đấu hấp dẫn nhất hiện nay phù hợp cho cả dân tập sự lẫn các tay lái chuyên nghiệp muốn tìm kiếm thử thách.

THU PHUONG

Ưu: • Kho tư liệu quý giá về các loại máy bay. • Hiệu ứng cháy nổ được tái hiện bắt mắt. • Phần chơi mạng đa dạng và lôi cuốn.
Khuyết: • Tốc độ khung hình chưa thật ổn định. • Không có chức năng chơi phối hợp.

"Không có nhiều cải tiến đáng kể nhưng Marvel Ultimate Alliance 2 vẫn là tựa game hành động nhập vai chấp nhận được nhờ tiết tấu sôi động, cho phép người chơi hóa thân thành nhiều người hùng nổi tiếng từ các bộ truyện tranh của hãng Marvel."

Những phản hồi tích cực từ phía người chơi và thành công không nhỏ của X-Men Legends I&II, Marvel Ultimate Alliance đã giúp bộ đôi Activision và Vicarious Visions đủ tự tin phát hành Marvel Ultimate Alliance 2 (MUA 2) giữa tháng 9 năm nay.

Mâu thuẫn giữa các siêu anh hùng

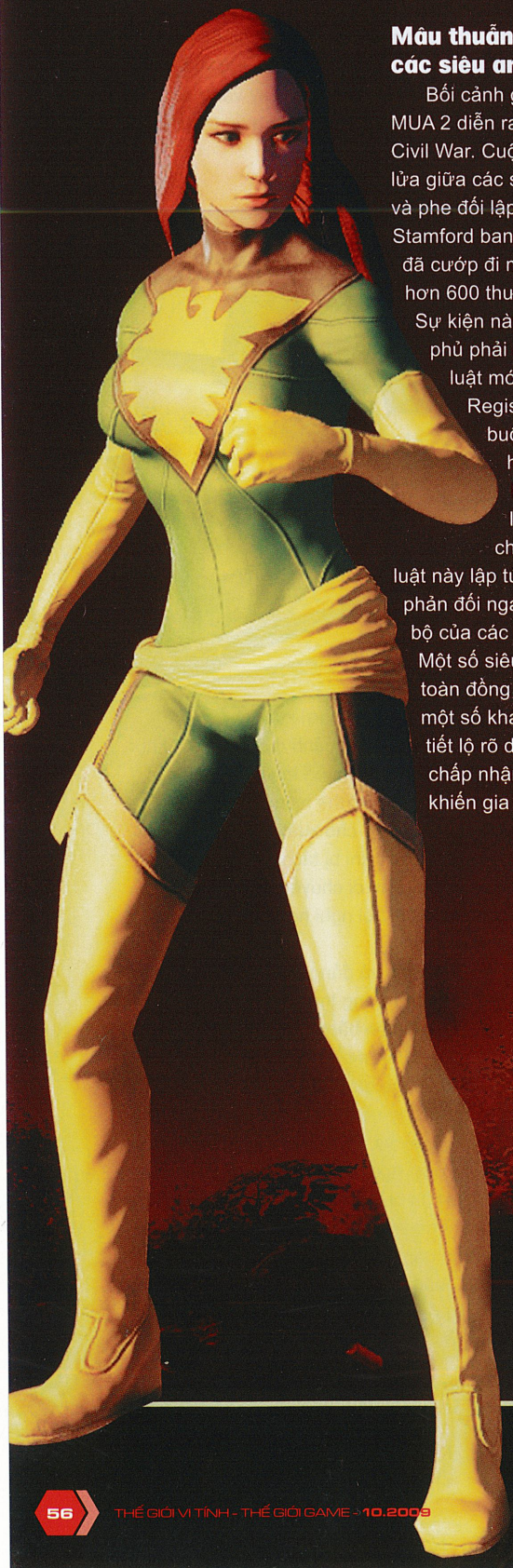
Bối cảnh giả tưởng của MUA 2 diễn ra sau sự kiện Civil War. Cuộc đụng độ nảy lửa giữa các siêu anh hùng và phe đối lập tại thành phố Stamford bang Connecticut đã cướp đi mạng sống của hơn 600 thường dân vô tội. Sự kiện này buộc chính phủ phải đưa ra đạo luật mới "Superhuman Registration Act" buộc các siêu anh hùng phải đăng ký tham gia vào lực lượng của chính phủ. Đạo luật này lập tức vấp phải sự phản đối ngay từ trong nội bộ của các siêu anh hùng. Một số siêu anh hùng hoàn toàn đồng ý với đạo luật, một số khác cho rằng việc tiết lộ rõ danh tánh khi chấp nhận đạo luật sẽ khiến gia đình và người thân của họ bị nguy hiểm. Mâu thuẫn khó giải quyết này ngay lập tức bùng nổ thành một cuộc hỗn chiến giữa các siêu anh hùng…

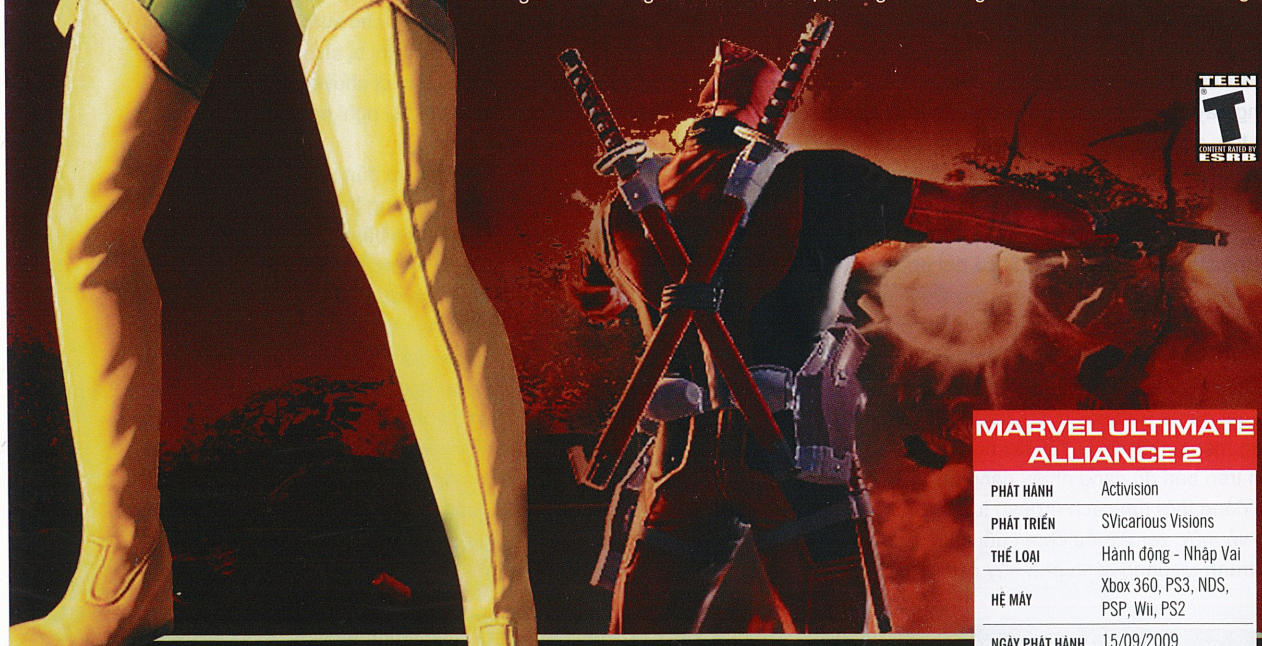
Kế thừa và phát huy

Cách chơi của MUA 2 cơ bản không có nhiều thay đổi trong cách chơi so với phiên bản trước. Nếu là fan của thể loại nhập vai, bạn sẽ dễ dàng nhận ra MUA 2 chịu ảnh hưởng khá nặng của nhiều game hành động nhập vai mà tiêu biểu nhất chính là Dungeon Siege. Bạn được giao nhận một nhóm gồm bốn nhân vật khác nhau, trong đó bạn sẽ nắm quyền chi phối tùy biến một nhân vật cố định trong khi các thành viên còn lại của nhóm sẽ do máy đảm nhận.

Nhìn chung hệ thống nhiệm vụ chính không có nhiều khác biệt so với các game cùng loại đã có mặt trên thị trường với yêu cầu chủ yếu là tìm và diệt. Việc hoàn thành các nhiệm vụ cũng như hạ gục được đối phương trên đường đi sẽ giúp các siêu anh hùng tích lũy điểm kinh nghiệm để lên cấp. Không giống như ở phiên bản đầu người chơi đứng trước nhiều lựa chọn để nâng cấp cho nhân vật, trong MUA 2 người chơi chỉ cần quan tâm nhiều đến hai chỉ số chính là Power Points (chỉ số sức mạnh) và Ability Points (chỉ số năng lực) của nhân vật. Hai chỉ số này sẽ tác động đến các chỉ số khác của nhân vật như Strike (tấn công vật lý), Team Work (khả năng làm việc nhóm)… Tuy nhiên, nếu không thích bận tâm quá nhiều vào các chỉ số này bạn có thể giao công việc đó cho máy vốn có phương án sắp xếp cũng rất hiệu quả. Bên cạnh đó, thông qua các câu trả lời trong những đoạn hội thoại hoặc lùng sục mọi ngõ ngách trên đường đi suốt quá trình chơi, bạn còn nhận được các huy hiệu giúp tăng điểm kinh nghiệm, khả năng tấn công…cho tất cả các thành viên trong nhóm. Lưu ý là số khe để gắn các huy hiệu này được cung cấp rất hạn chế nên bạn phải cân nhắc thật kỹ trước khi trang bị.

Nếu như những trận đụng độ của các game nhập vai như Dungeon Siege, Neverwinter Nights... luôn khiến người chơi cảm thấy choáng ngợp và phấn khích, khi các nhân vật với nhiều lớp khác nhau thi triển đủ loại kỹ năng thì MUA 2 cũng không hề kém cạnh khi quy tụ các siêu anh hùng nổi tiếng





TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	SVicarious Visions
THỂ LOẠI	Hành động - Nhập Vai
HỆ MÁY	Xbox 360, PS3, NDS, PSP, Wii, PS2
NGÀY PHÁT HÀNH	15/09/2009
ESRB	Teen

trong các tập truyện tranh của Marvel với vô số năng lực khác nhau. Đó có thể là Gambit có khả năng biến những lá bài bình thường thành vũ khí tầm xa để tấn công đối phương, hay một Iceman có thể khiến đối thủ bị hất tung lên trời bởi những tảng băng to được triệu hồi lên từ dưới lòng đất. Thú vị hơn, ngoài việc chuyển đổi các thành viên trong nhóm qua cụm phím trên D-pad, bạn còn có thể triệu tập các thành viên khác trong liên minh mà mình tham gia thông qua menu trò chơi vào bất kỳ thời điểm nào để việc thưởng thức game bớt nhàm chán, rập khuôn. Lựa chọn tuyệt vời này cũng là cơ hội hiếm có để bạn có thể nghiền ngẫm và khám phá các năng lực khác nhau của từng siêu anh hùng nếu bạn chưa hề biết đến họ qua truyện tranh lẫn phim ảnh.

Đặc biệt trong phiên bản này bạn còn bắt gặp kỹ năng hoàn toàn mới của các siêu anh hùng có tên Fusion Attack. Trước khi thực hiện được kỹ năng này bạn phải làm đầy được thanh Fusion đặt ở góc phải màn hình chơi thông qua việc chạm trán với đối phương. Khi thanh Fusion được nạp đầy bạn phải nhấn phím kích hoạt lên nhân vật mà mình đang điều khiển, sau đó nhấp thêm một phím bất kỳ trong cụm phím hành động (A, B, X, Y) để có thể kết hợp với một trong ba nhân vật còn lại nhằm thực hiện kỹ năng này. Tùy vào cặp đôi lựa chọn mà các chiêu Fusion Attack (FA) sẽ hoàn toàn khác biệt. Chẳng hạn như cô nàng Storm sẽ liên tục chưởng sấm sét về phía chiếc khiên đỡ của Captain America để tạo thành luồng điện mạnh giúp càn quét đối phương nhanh hơn. Hay Iceman sẽ dùng băng tạo thành một bộ giáp cho Wolverine giúp anh này tăng sát thương khi chiến đấu. Sự xuất hiện độc đáo của FA đã giúp những trận đánh trong game trở nên đầy màu sắc, ấn tượng hơn trước rất nhiều.

Song song với nhiều kết thúc khác nhau dựa vào liên minh mà bạn chọn lựa, giá trị chơi lại của MUA 2 còn được khẳng định qua phần chơi phối hợp hấp dẫn, hỗ trợ đến bốn game thủ cùng tham gia hoàn tất trò chơi trên cùng một máy (offline) hoặc kết nối trực tuyến (online). Mặt khác, bạn còn thể tham gia các thử thách (Challenge) tại khu vực The Simulator của căn cứ chính hoặc kiểm tra trình độ hiểu biết của mình về các bộ truyện tranh của Marvel thông qua các câu hỏi trắc nghiệm được sắp xếp từ dễ đến khó để mở khóa thêm nhiều phụ lục mới. Với nhiều chế độ chơi phong phú như vậy, các game thủ sẽ thưởng thức MUA 2 không chỉ một lần.

Trắc trở nghe nhìn

Đầu tư và chăm chút khá nhiều hiệu ứng khi các siêu anh hùng thi triển các kỹ năng tấn công, nhưng phần đồ hoạ của MUA 2 vẫn chưa hoàn toàn làm hài lòng người chơi do các mô hình nhân vật còn răng cưa và nhiều góc cạnh. Các hiệu ứng cháy nổ trông vẫn khá giả tạo, bù lại cảnh nền lại được đầu tư khá chi tiết và thay đổi liên tục nên tránh được sự đơn điệu. Chất lượng hình ảnh còn nhiều hạn chế như vậy nhưng tốc độ nạp cảnh của game diễn ra tương đối lâu và hiện tượng trồi sụt khung hình vẫn thường xuyên xuất hiện ở những cảnh chơi lớn góp mặt nhiều nhân vật, hiệu ứng.

Sự thất vọng còn thể hiện ở cả phần âm thanh mà cụ thể là ở cả ba khâu chủ chốt là nhạc nền, lồng tiếng đến mô phỏng đều được thể hiện rất tầm thường và thụt lùi hẳn so với phiên bản gốc. Có lẽ nhà sản xuất đã cắt giảm kinh phí sản xuất của MUA 2 khá nhiều sau khi dồn sức đầu tư mạnh ở bản chơi trước để tạo tiếng vang.

Biết kế thừa những ưu điểm về cách chơi của đàn anh, đồng thời bổ sung thêm vài chi tiết mới nhưng MUA 2 lại bị mất điểm bởi hai mảng nghe và nhìn vốn không kém phần quan trọng để thể hiện giá trị chung của một tựa game. Những khuyết điểm không nhỏ đó khiến cho sản phẩm của Activison và Vicarious Visions gặp không ít khó khăn trong việc chinh phục các game thủ.

THANH MINH

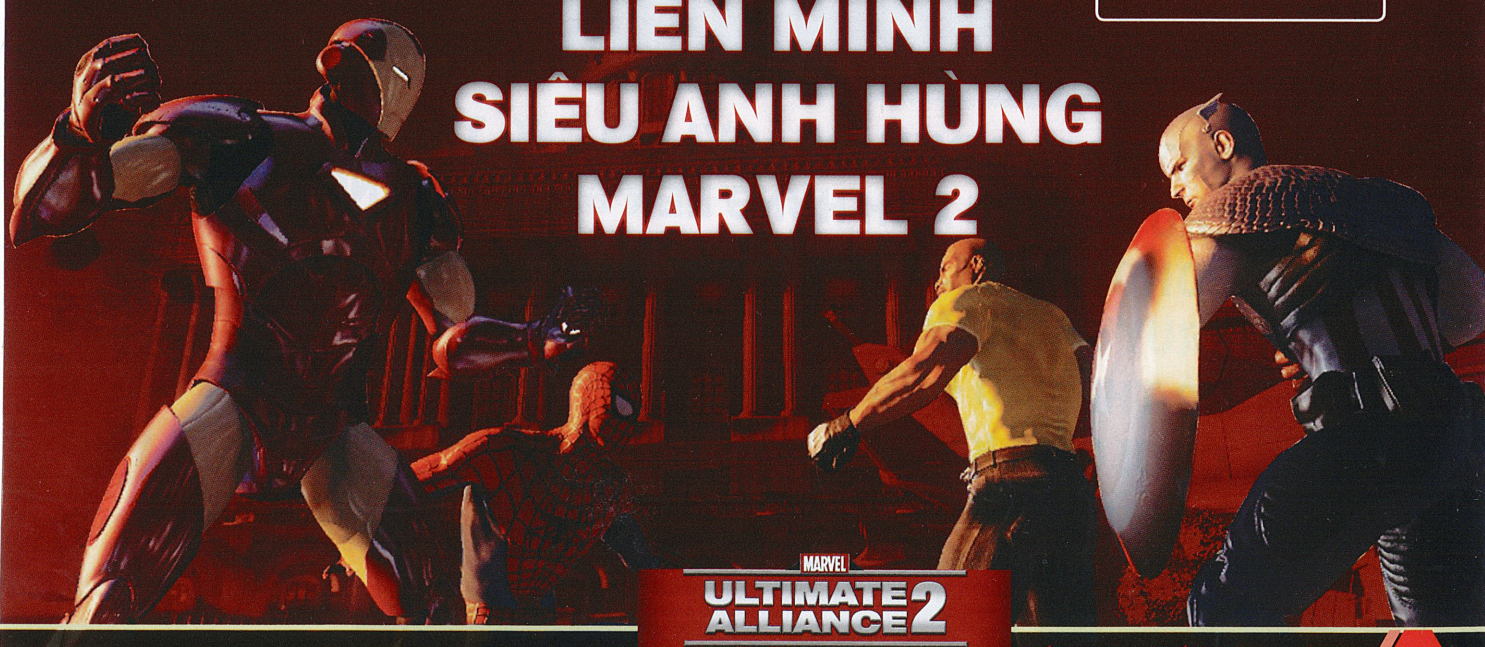
ƯU

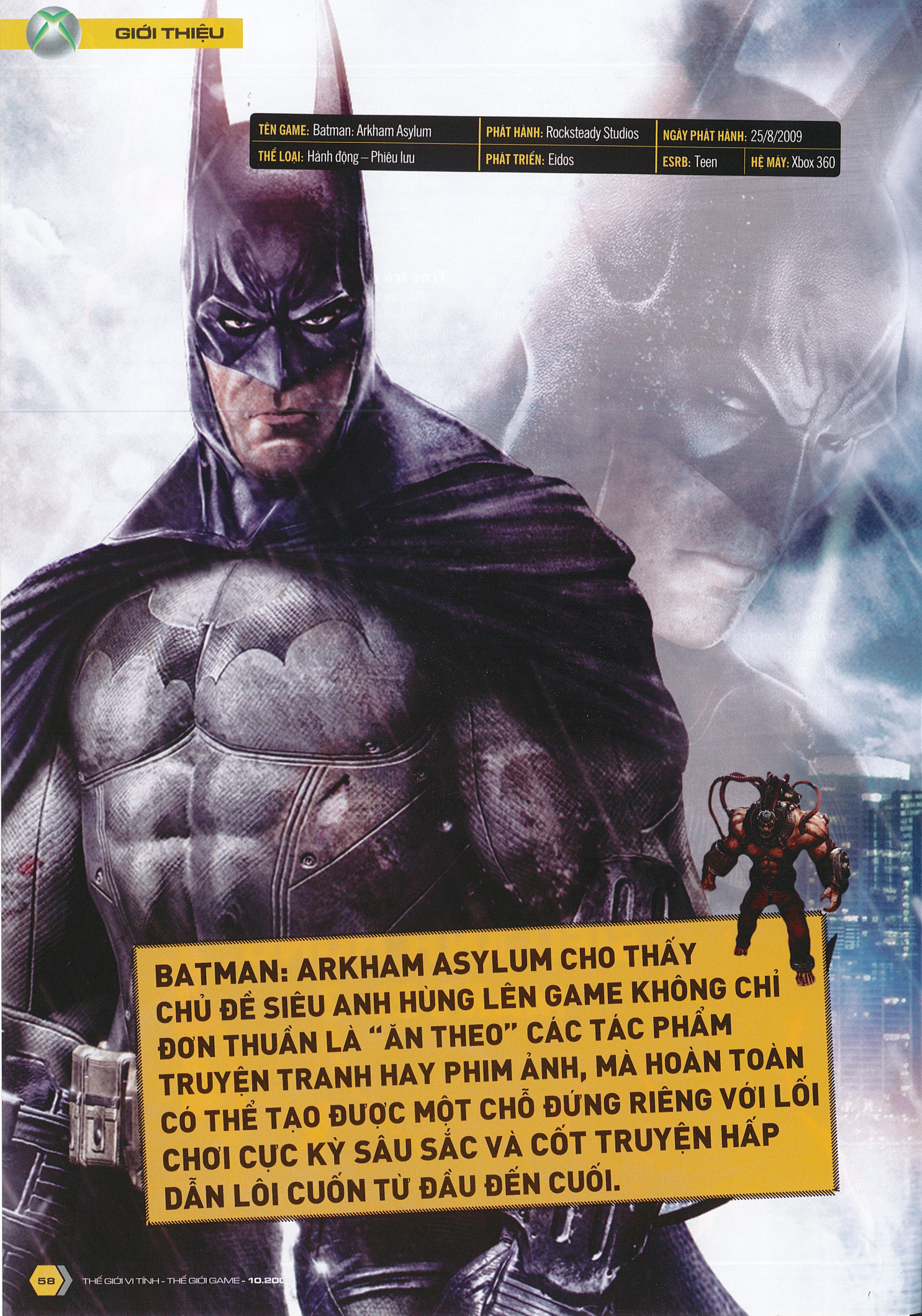
- Số lượng nhân vật phong phú.
- Nhiều mục chơi lẫn phụ lục để khám phá.

KHUYẾT

- Nghe, nhìn chưa được đầu tư tốt.

LIÊN MINH SIÊU ANH HÙNG MARVEL 2





TÊN GAME: Batman: Arkham Asylum	**PHÁT HÀNH:** Rocksteady Studios	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 25/8/2009	
THỂ LOẠI: Hành động – Phiêu lưu	**PHÁT TRIỂN:** Eidos	**ESRB:** Teen	**HỆ MÁY:** Xbox 360

BATMAN: ARKHAM ASYLUM CHO THẤY CHỦ ĐỀ SIÊU ANH HÙNG LÊN GAME KHÔNG CHỈ ĐƠN THUẦN LÀ "ĂN THEO" CÁC TÁC PHẨM TRUYỆN TRANH HAY PHIM ẢNH, MÀ HOÀN TOÀN CÓ THỂ TẠO ĐƯỢC MỘT CHỖ ĐỨNG RIÊNG VỚI LỐI CHƠI CỰC KỲ SÂU SẮC VÀ CỐT TRUYỆN HẤP DẪN LÔI CUỐN TỪ ĐẦU ĐẾN CUỐI.

BATMAN
ARKHAM ASYLUM

TEEN T
CONTENT RATED BY ESRB

Náo loạn nhà tù Arkham

Ngoài một số tựa game chủ đề siêu anh hùng như X-Men Legends, Spider-Man, Marvel Ultimate Alliance có chất lượng khá tốt. Đa số những game về siêu anh hùng từ trước đến nay đều có lối chơi và đồ họa vào hàng trung bình và thường chỉ phát hành ăn theo những bộ phim điện ảnh công chiếu cùng thời điểm. Tựa game siêu anh hùng gần đây nhất nói về "người sói" Wolverine mang tên X-Men Origins tuy có dựa vào một số sự kiện trong phim nhưng chất lượng cũng vào hàng khá, và điều này đã tạo nên một sự kỳ vọng cho tựa game siêu anh hùng tiếp theo do Rocksteady Studios phát triển mang tên Batman: Arkham Asylum. Không phụ lòng mong đợi của các fan, Người Dơi tái xuất với màn trình diễn vô cùng ấn tượng ở Batman: Arkham Asylum với lối chơi đa dạng và sâu sắc bên cạnh một cốt truyện nguyên bản cực kỳ hấp dẫn.

Ấn tượng đầu tiên mà Batman: Arkham Asylum (BAA) tạo nên là cốt truyện của trò chơi, vốn được viết bởi nhà biên kịch kì cựu của series Batman là Paul Dini và không hề "ăn theo" bất cứ tác phẩm truyện tranh hay điện ảnh nào về Người Dơi trước đây. Với một kịch bản hoàn toàn mới, bệnh viện tâm thần quen thuộc trong bộ truyện Batman là Arkham đã được đưa vào game như khu vực chính, nơi Batman sẽ phải đối đầu với đối thủ truyền kiếp Joker (tên hề) và kế hoạch điên cuồng của hắn. Mở đầu trò chơi, bạn sẽ vào vai Batman bắt giữ và hộ tống Joker vào Arkham, nhưng anh chàng không ngờ đây chỉ là một phần trong kế hoạch của Joker muốn biến cả thành phố Gotham trở nên hỗn loạn với loại hóa chất kích thích sức mạnh mới mang tên Titan. Joker thoát khỏi vòng kiểm soát của Batman và cai ngục, phong tỏa toàn bộ nhà tù Arkham với sự trợ giúp của những tên thuộc hạ đông đảo "nằm vùng" tại đây. Trong cuộc phiêu lưu mới chống Joker, Batman sẽ gặp lại những đối thủ cũ khá quen thuộc như Bane, Scarecrow, Killer Croc, Harley Quinn, Poison Ivy...

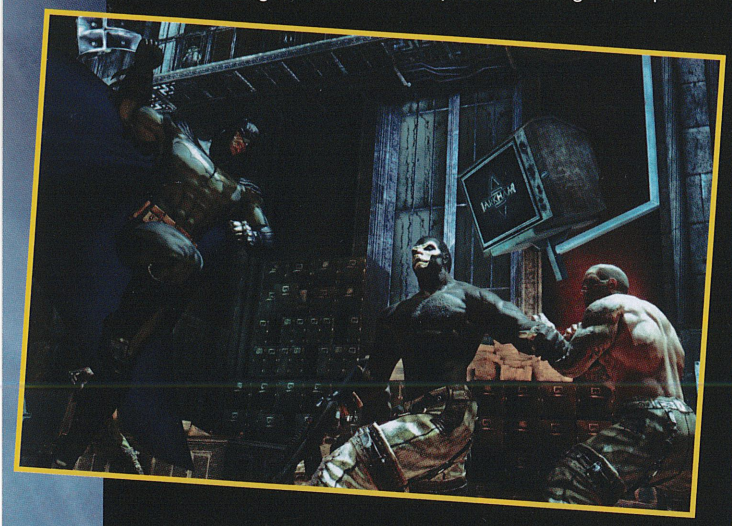
Khâu lồng tiếng của BAA cũng được thực hiện bởi những diễn viên "cựu binh" của series Batman như Kevin Conroy vào vai Batman, Mark Hamill vào vai Joker và Arleen Sorkin vào vai Harley Quinn. Điều này càng làm cảm giác phiêu lưu trong game trở nên thật hơn và tạo được hiệu ứng điện ảnh rõ nét.

LỐI CHƠI HÀNH ĐỘNG SÂU SẮC

Hãy hình dung những gì bạn biết về Batman. "Hiệp sỹ bóng đêm" chính là một cao thủ võ thuật, sử dụng "đồ chơi" công nghệ cao cùng khả năng phán đoán tình huống cực kỳ nhạy bén luôn là nỗi khiếp sợ của bọn tội phạm. Mọi đặc trưng của Batman đều được thể hiện rất ấn tượng trong BAA từ cách thức hành động, các động tác chiến đấu cho đến những dụng cụ hỗ trợ anh chàng trang bị để đối phó với đối thủ.

Đúng theo phong cách Batman, lối chơi của BAA có trọng tâm là phiêu lưu, hành động bí mật, kết hợp với những pha cận chiến

tay không cực kì đẹp mắt. Trong phần lớn những diễn biến của trò chơi, Batman đều phải sử dụng khả năng quyền cước của mình để "xử lý" những tên tội phạm. Đây cũng là điểm hấp dẫn nhất của BAA. Khả năng chiến đấu của Batman không quá phức tạp nhưng cũng đủ chiều sâu để bạn có thể chống trả với phần



lớn kẻ thù trong game: đấm, đá, làm choáng, vật, khóa tay, phản đòn và kết thúc.

Mặc dù các đối thủ không thực sự mạnh, nhưng chúng luôn xuất hiện với số đông bao vây Batman nên việc chiến thắng trong những cuộc đối đầu này cũng có ít nhiều thử thách. Ở những vòng đầu tiên, bạn sẽ chỉ đối đầu với nhóm 4 hoặc 5 đối thủ, nhưng về sau, những nhóm lính canh với số lượng dày đặc sẽ xuất hiện, và kèm theo đó là những món vũ khí mới như dao găm, gậy điện và cả súng ống. Đến lúc này, một số chiến thuật mới cần phải được áp dụng nếu như bạn không muốn Batman "về trời": ẩn nấp, dụ dỗ chúng vào những bẫy tạo sẵn hoặc hạ thủ từ phía sau.

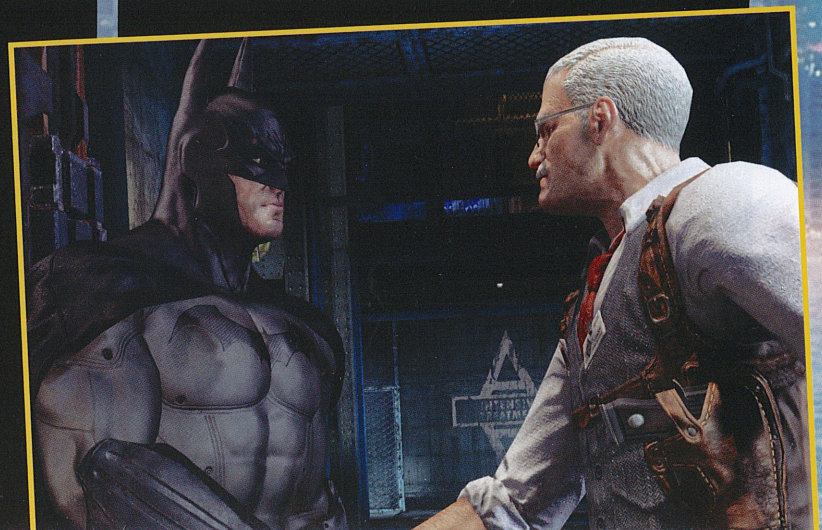
BAA có một hệ thống nâng cấp khá đồ sộ bao gồm các kỹ năng, máu và nâng cấp các "đồ chơi" đặc biệt dành cho Batman. Mỗi khi hạ gục được đối thủ hoặc giải quyết các câu đố của Riddler (một dạng minigame trong BAA), bạn sẽ được cộng một số điểm kinh nghiệm dùng để nâng cấp các khả năng của mình. Điều đáng lưu ý là khi chiến đấu hoặc ẩn nấp một cách hoàn hảo, không bị sát thương hoặc phát hiện thì điểm kinh nghiệm sẽ càng tăng cao. Đặc biệt với những thử thách của "Người Dấu Hỏi" Riddler, hệ thống này khá đa dạng với tổng số hơn 240 thử thách ở các thể loại khác nhau: tìm các dấu hiệu đặc biệt, sưu tập các chiếc cúp dấu hỏi, tìm bản đồ bí mật... Hoàn thành những thử thách Riddler sẽ đem lại cho bạn số điểm kinh nghiệm cao hơn hẳn so với chiến đấu, nhưng bù lại bạn sẽ mất rất nhiều thời gian để dò la khắp các khu vực ngoại cảnh lẫn nội cảnh trong trò chơi để tìm các lời giải. Đó là chưa kể một số câu đố chỉ có thể giải quyết với những dụng cụ chỉ xuất hiện vào giai đoạn sau của trò chơi. Tuy nhiên, phần thưởng cho việc hoàn thành các thử thách của Riddler tỏ ra khá ngọt ngào, bạn sẽ mở khóa được những nhiệm vụ phụ trong game để chơi tiếp sau khi hoàn thành phần chơi chính.

Trong những pha cận chiến, việc nâng cấp các combo, máu và chiêu kết liễu là thực sự cần thiết vì độ khó của trò chơi càng lúc càng nâng cao. Khi giao chiến, Batman có thể kết hợp hàng loạt những đòn thế của mình thành một đòn liên hoàn nhiều chiêu khác nhau, và nếu càng kéo dài thì lượng điểm kinh nghiệm nhận được sẽ càng lớn. Tuy nhiên, hệ thống AI trong trò chơi khá thông minh khi không cho phép bạn "thảnh thơi" chiến đấu mà sẽ tập trung bao vây, nhặt các vũ khí trong môi trường và đánh trả. Một trong những chiêu thức đẹp mắt nhất của Batman là phản đòn đối phương khi chúng có dấu hiệu tấn công. Chiêu này cực kì hiệu quả khi bạn bị bao vây và không biết nên tấn công ai trước.

TRUY TÌM MANH MỐI VÀ KỸ NĂNG "STEALTH"

BAA không dừng lại ở các pha đánh đấm mà còn nổi bật ở cơ cấu nhiệm vụ bám sát theo cốt truyện và kỹ năng hành động bí mật của Batman. Nhân vật chính của chúng ta được trang bị mặt nạ Detective Visor có khả năng phân tích môi trường xung quanh, tìm những điểm khả nghi và dấu vết của tội phạm trong màn chơi. Khi bật chế độ này, những lối đi ẩn, những điểm có thể tương tác và hình ảnh lính canh sẽ lần lượt xuất hiện trong tầm nhìn. Chiếc mặt nạ đặc biệt còn cho phép Batman phân tích các dấu vết để lại trên hiện trường và lần theo manh mối cho đến mục tiêu. Ngoài ra, thiết bị này còn khá hữu dụng giúp Batman tìm ra những lối đi ẩn, những bức tường có thể phá hủy vốn ẩn chứa những nhiệm vụ phụ cần mở khóa. Đi kèm với Detective Visor là hệ thống đồ chơi công nghệ cao khá quen thuộc của Batman: batarang (một dạng phi tiêu kết hợp boomerang), keo chất nổ, dây móc, ròng rọc dùng để đu, công cụ hack cửa điện tử... Các đồ chơi này tất nhiên không chỉ có tác dụng hỗ trợ điều tra, di chuyển mà hoàn toàn có thể áp dụng trong chiến đấu: batarang nâng cấp có thể làm bất tỉnh lính canh, ròng rọc đu dây có thể "đá bay" một hàng những tên lính canh hay keo chất nổ có thể dùng để đặt bẫy kẻ thù. Việc áp dụng các công cụ này hoàn toàn phụ thuộc vào sự sáng tạo của bạn, và chúng cũng chứng tỏ sự hiệu quả không kém các pha đánh đấm của Batman.

BAA được thiết kế với trọng tâm là hành động bí mật, điều này thể hiện rõ ngay ở kết cấu màn chơi. Môi trường nội cảnh trong game chiếm tỷ lệ nhiều hơn ngoại cảnh, với khá nhiều ngõ ngách và các vị trí từ trên cao dành cho Batman đột kích từ xa. Nếu như ở môi trường ngoại cảnh Batman có thể lợi dụng những tháp cao hoặc tòa nhà để quan sát thì ở trong nhà, anh chàng cũng phải luồn lách trong những hệ thống ống thông gió và đứng trên các tượng thú để quan sát xung quanh. Có thể nói việc tập kích một cách bất ngờ đối thủ từ trên cao của Batman được thực hiện cực kì đẹp mắt, anh chàng đạp mạnh vào gáy đối thủ khiến hắn ta ngã xuống và sau đó chỉ việc đánh hắn bất tỉnh. Tất nhiên, việc canh me thời điểm tấn công là một điều cần thiết vì một số khu vực trong game lính canh sẽ chỉ trang bị súng máy, và lối chơi hành động bí mật, áp sát từ phía sau gần như là lựa chọn duy nhất. Tuy đòi hỏi nhiều kỹ năng và chiến thuật nhiều hơn, nhưng cách chơi hành động bí mật vẫn tỏ ra cực kì thú vị không kém gì những pha đánh đấm đối đầu trực diện. BAA đã dung hòa khá tốt hai cách chơi trực diện và bí mật, giúp người



chơi trải nghiệm một cách chân thật nhất cảm giác trở thành một Batman "xuất quỷ nhập thần" đúng như hình mẫu nhân vật này từ trước đến nay.

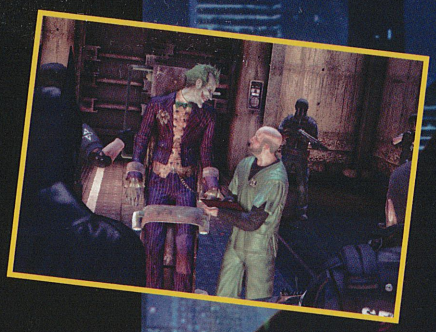
XỨNG DANH ANH HÙNG

Đồ họa và âm thanh của BAA cũng có chất lượng rất cao, xứng tầm với những gì mà cách chơi đã đem lại. Ứng dụng engine Unreal 3, đồ họa của BBA chi tiết và động tác của Batman cũng khá nhuần nhuyễn đẹp mắt. Đặc biệt nhất có thể kể đến là hiệu ứng từ mặt nạ đặc biệt Detective Visor của Batman giúp người chơi có tầm nhìn rõ ràng và hiệu ứng quay chậm khi Batman ra đòn cũng rất ấn tượng. Về mặt âm thanh, phần lồng tiếng là công đoạn thực hiện công phu nhất và cũng xuất sắc nhất, giúp truyền cảm hứng cho người chơi tiếp tục khám phá âm mưu của tên hề Joker trong suốt hành trình. Ngoài ra, những điểm ấn tượng về mặt nghe-nhìn còn phải kể đến những trận đấu trùm trong ảo giác của Batman đối với Scarecrow, nhân vật chuyên sử dụng hóa chất để thôi miên và đưa nạn nhân vào những giấc mơ đầy sợ hãi. Đối đầu với nhân vật này, người chơi sẽ có dịp khám phá ra nỗi sợ lớn nhất trong quá khứ của Batman cũng như ký ức đau thương của nhân vật này trước khi trở thành "Hiệp sỹ bóng đêm" trừ gian diệt bạo.

Bên cạnh mục chơi cốt truyện, bạn sẽ mở khóa thêm chế độ chơi phụ Challenge, vốn được chia ra hai kiểu chơi Combat và Predator. Ở kiểu chơi Combat, bạn sẽ đối đầu trực tiếp với hàng loạt kẻ thù xuất hiện liên tục, trong khi đó Predator sẽ thách thức khả năng hành động bí mật của bạn. Đây là hai bổ sung cực kì đáng giá dành cho người chơi tập luyện trước khi chơi ở độ khó cao hơn.

Batman: Arkham Asylum là một trong những tựa game siêu anh hùng hiếm hoi đạt được thành công vang dội. Điều mà trò chơi thể hiện xuất sắc và nổi bật hơn những người tiền nhiệm là cốt truyện lôi cuốn và cách chơi đặc biệt sâu sắc. Bạn có thể thực sự hóa thân vào Batman theo đúng phong cách lạnh lùng của anh chàng này, và cho dù chiến đấu theo phong cách trực diện hay bí mật đều rất hiệu quả. Những khuyết điểm đáng tiếc của trò chơi có thể kể đến là các trận đấu trùm khá ngắn ngủi và không có nhiều điểm nhấn, ngoại trừ "trùm cuối". Ngoài ra, trò chơi cũng yêu cầu việc di chuyển qua lại giữa các khu vực khá nhiều lần nên việc làm nhiệm vụ tỏ ra khá nhàm chán. Tuy nhiên, những khiếm khuyết này cũng không thể phủ nhận những ưu điểm khá lớn về cách chơi nói chung của Batman: Arkham Asylum. Đây là tựa game hành động xuất sắc về đề tài siêu anh hùng, cho dù bạn là fan của Batman hay chỉ là fan của thể loại hành động phiêu lưu thuần túy.

CẨM TÚ



Ưu: • Cốt truyện gay cấn, bất ngờ. • Cách chơi hành động kết hợp ẩn nấp thú vị. • Đồ họa và lồng tiếng ấn tượng.

Khuyết: • AI đôi khi không ổn định. • Quá ít các trận đấu trùm hoành tráng.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdalvn@ yahoo.com
Tel : (04)3.726.1373

PS3 Slim 120GB: 6,3 triệu (Đổi game Blueray miễn phí)
PSP 3000 chơi được game trên thẻ nhớ: 3,4 triệu (Tặng kèm 400 game)
XB360 Arcade (Jasper): 5,7 triệu / WII: 4 triệu / NDS: 2,5 triệu (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2,5 triệu

Thế Giới Hoàn Mỹ

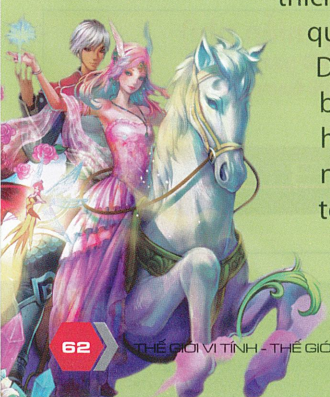
www.thegioihoanmy.vn

Thưởng thức Tiêu dao

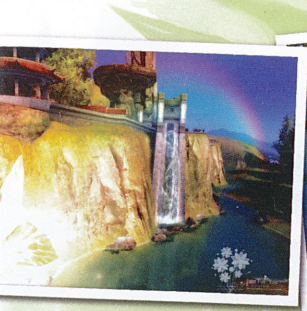
Thật không quá khi Beijing Perfect World – nhà phát triển Gameonline hàng đầu Trung Quốc đặt tên cho đứa con cưng của mình là Thế Giới Hoàn Mỹ. Nội dung hài hòa, phong phú được tôn vinh bởi nền tảng đồ họa đỉnh cao, đầy tính thẩm mỹ. Bất cứ ai du nhập vào thế giới huyền ảo, ưu mỹ và lãng mạn ấy đều khó lòng mà dứt ra được. Hãy thử tận hưởng cảm giác một ngày thật "hoàn mỹ" với bối cảnh phiên bản Tinh Linh Chiến Ca đầy màu sắc...

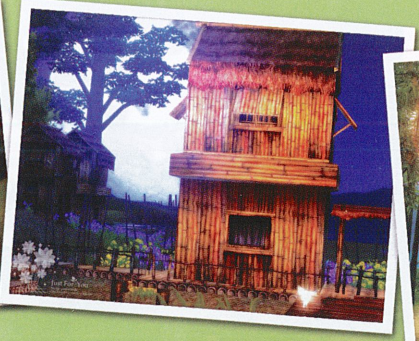
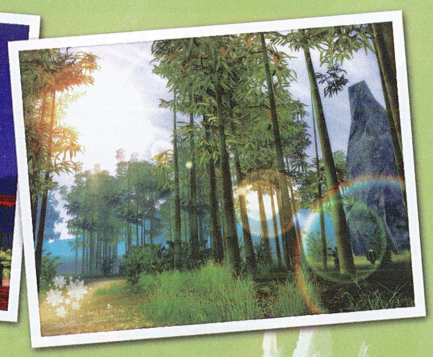
Buổi sáng

Thức dậy tại một căn nhà nhỏ ở cổng Nam Tổ Long Thành, ngước lên bầu trời trong xanh cao vời vợi. Nắng vàng tươi tắn, chiếu qua từng tán lá cây, không gian được bao phủ bởi bầu không khí trong lành mát mẻ. Một ngày mới tại Thiên Thượng Nhân Gian được bắt đầu thật yên bình. Cùng Tiểu Tinh Linh Thái Thanh tản bộ sang thành Tây, nhìn từng dòng người hồ hởi, phấn khích cho một ngày mới. Thành Tây – Tổ Long Thành là nơi kinh doanh vô cùng tấp nập, nhộn nhịp. Chợ Tổ Long Thành cái gì cũng có, mặt hàng đa dạng, giá cả lại càng đa dạng. Nam nhân đa phần tìm kiếm những vật phẩm hữu ích cho chiến đấu, giáp trụ, bí kíp. Mỹ nữ lại thường chọn việc đi mua sắm thuốc nhuộm quý hiếm, trang phục, và thú cưỡi làm sở thích. Sáng sớm qua chợ, thấy Dược phẩm bán rất đắt hàng, hiển nhiên là sắp tới ngày Công thành chiến, các bang phái đổ tiền để trang bị cho đội quân của mình thêm sức mạnh.



Buổi sáng là thời điểm khá tốt để đi ngắm cảnh, cảnh đẹp của TGHM thì nhiều vô số. Cứ mỗi địa danh lại ẩn chứa những phong vị khiến người ta khó mà quên được. Ánh nắng thật nhiều, người của Vũ tộc – những hậu duệ của tiên nhân vỗ đôi cánh sánh muôn màu của mình hướng tới Vạn Lưu Thành. Thành trì hùng vĩ ngự trị phương Bắc với khí thế trầm hùng linh thiêng dựa vào núi non khiến người ta bất giác nảy sinh cảm thán. Cảm giác bay lượn trên thinh không, đón từng ngọn gió trời mát rượi và nhìn cảnh quan trở nên bé xíu dưới chân thật tuyệt vời. Nếu không du ngoạn Thiên Thượng Nhân Gian, làm sao người ta có được những phút giây kì diệu tới như thế!? Chẳng những tự do bay lượn, cả một đại dương hiền hòa sẵn sàng chờ bạn khám phá. Du ngoạn thủy cung của TGHM, tìm kiếm tàn tích của những thành trì thượng cổ, nơi ghi dấu những trận Tiên Ma Đại Chiến đi vào truyền thuyết là một sự hứng thú rất đáng nói. Thế giới dưới biển là một không gian đầy kì bí và quyến rũ của Thiên Thượng Nhân Gian.



Ban chiều

Buổi chiều thật là thời gian hợp lý để tiến hành luyện cấp, kiếm cho mình một Tổ đội với các cao thủ từ Tam tộc Hoàn Mỹ, du nhập Tiên giới chiến đấu. Luyện cấp của TGHM đề cao tính phối hợp, càng đông người trong Tổ đội, điểm Kinh nghiệm thu được càng nhiều. Tiên giới cảnh vật hư ảo, mang khí chất thánh khiết. Trong Tiên giới có rất nhiều loại dược thảo quý hiếm, do đó có không ít người thường vào đây đào cây tìm khoáng. Đặc biệt là các mỹ nữ, thú vui tinh nghịch đào từng loại cây về chế thuốc vừa đáng yêu vừa nữ tính vô cùng. Nếu bạn tình cờ bắt gặp một cô gái trong Tiên giới, hãy thử hỏi xem có phải nàng đang đi đào thuốc không nhé!

Đám quái trong Tiên giới đều được hấp thu linh khí, do đó cũng rất khó đối phó. Nhưng thành quả thu được khi đánh bại chúng thì cũng thật đáng giá. Không hiểu tranh chấp thế nào, bang phái của tôi lại tiến hành đồ sát (PK) với một bang đối địch. Cuộc chiến nổ ra với vô số cao thủ, vừa hào hứng vừa quyết liệt. Nguyên Tố Tinh Linh du nhập TGHM đã tạo nên một cuộc cách mạng trong kĩ thuật chiến đấu. Những yếu điểm của các lớp nhân vật đã có thể bù lấp rõ rệt, cuộc chiến càng trở nên căng thẳng. Thần thú đuổi theo một nữ Pháp sư, cả hai ngự phong bay vọt lên bầu trời. Thú nhân dùng cặp song phủ (rìu) Phong Ma Loạn Vũ cực phẩm lao vụt vào Pháp sư yếu đuối. Không ngờ Tiểu Tinh Linh của Pháp Sư đã khởi động kĩ năng Chuyết Hỏa Định, giảm triệt để mọi sát thương. Thần Thú thấy nguy vội tháo lui nhưng không kịp, lập tức bị hạ!

Đồ sát là của TGHM là sự tôn vinh kĩ thuật chiến đấu của cao thủ, khi phải liên tục xử lý mọi tình huống. Chiến trường rộng lớn từ mặt đất tới bầu trời, hệ thống kĩ năng tương khắc, hỗ trợ cực kỳ phong phú. Còn cao hơn, tham gia Công thành chiến vào cuối tuần, người chơi sẽ hòa mình vào một chiến trường hào hùng quyết liệt, cảm giác say men chiến trận là 1 sự kích thích kì diệu.

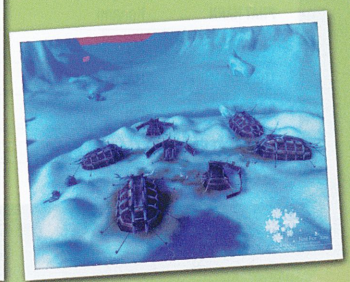
Đêm

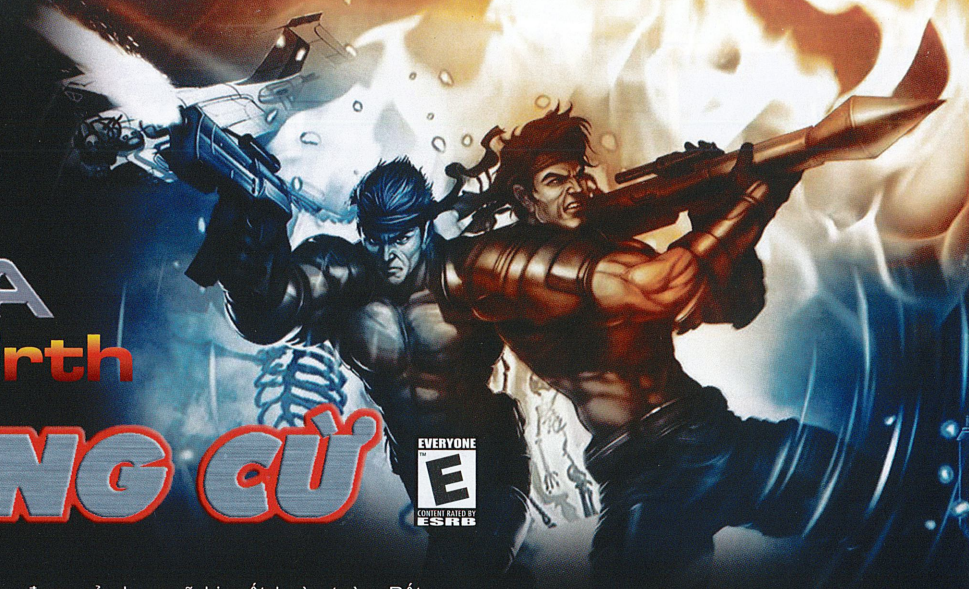
Đêm về, bước tới Đào Hoa Ổ, tản bộ trên những cây cầu bắc qua từng dòng suối hiền hòa. Đèn lồng sáng lung linh kì ảo, tôn thêm vẻ lãng mạn cho đệ nhất danh thắng của Thiên Thượng Nhân Gian. Tôi thấy một đôi uyên ương đang ngồi tựa lan can, nhìn về dãy núi Lộ Hoa Lĩnh tâm tình. Có lẽ không nên phá vỡ không gian lãng mạn, tình ái của họ. Tôi cất tiếng rủ đám hảo hữu thử tham quan Phiêu Miểu Thành, một thành trì thần bí nằm trong Tiên giới. Nơi đây đã đóng cửa không biết tự bao giờ, nhưng nghe nói cũng sắp được mở ra để dẫn lối tới Chiến Ca Chi Thành, dành cho động đảo cao thủ khiêu chiến, khám phá.

Từ thời khắc Phiêu Miểu Thành đóng chặt lại, ánh mắt mọi người đều không rời khỏi nơi này. Sự xuất hiện của nhân vật Ngũ Hành Địa Tuần Sử cho chúng ta biết đến sự tồn tại của Nguyên Tố Tinh Linh, biết đến tầm quan trọng của sự cân bằng Ngũ hành. Hóa ra mọi sự phát sinh ở Phiêu Miểu Thành đều có mối quan hệ mật thiết với Nguyên Tố Tinh Linh sống ở Chiến Ca Chi Thành, cửa nối giữa Ngũ Linh Huyễn Giới và Thế giới hiện thực. Sự chấn động của Ngũ hành khiến cho Thế Giới Hoàn Mỹ và Chiến Ca Chi Thành xuất hiện những kẽ nứt, đại quân Oán Linh thần bí sau bao nhiêu năm âm mưu thoát khỏi âm giới đã có cơ hội thâm nhập trở lại. Từ đây nổ ra tiếng kèn báo hiệu cuộc chiến thần thánh chống Oán Linh của quần hùng.

Thế Giới Hoàn Mỹ là một thế giới lãng mạn, ưu mỹ nhưng cũng chứa đựng thật nhiều thử thách, khiến người ta một lần bước vào sẽ bị quyến rũ khó mà dứt ra được. Bạn tìm kiếm điều gì ở thế giới ảo? Không phải là cảm giác tự do, phóng khoáng, làm mọi điều mình yêu thích, ước mơ hay sao!?

Trung Phong





CONTRA ReBirth

TAY SÚNG CỪ

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Nhờ tiếp thu những góp ý chân thành của fan hâm mộ để quay trở lại với cách chơi truyền thống nên phiên bản Contra 4 ra mắt vào cuối năm 2007 được đánh giá khá tốt về chất lượng và thành công không nhỏ về doanh thu. Thừa thắng xông lên, Konami hãng game sở hữu thương hiệu Contra nổi tiếng này tiếp tục phối hợp cùng với M2 cho ra mắt Contra Rebirth (CR) trên dịch vụ Wii Ware của Nintendo vào tháng chín năm nay.

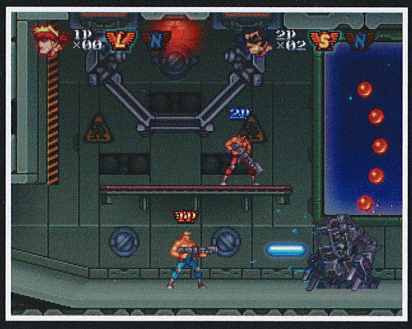
CB lấy bối cảnh giả tưởng là năm 2633, Trái Đất đứng trước hiểm họa mới khi tên độc tài ngoài hành tinh Salamander lập kế hoạch cùng với tay sai của mình quay trở về quá khứ là năm 1973 để tấn công Hành Tinh Xanh. Tình thế nguy cấp này buộc lực lượng đặc nhiệm Contra trong đó có hai thành viên Bill Rizer và Genbei Yagyu (mà người chơi sẽ có cơ hội hóa thân) được cử vào cuộc.

Trung thành với nguyên bản gốc nên cách chơi của CR tiếp tục in đậm dấu ấn của các game hành động cuộn cảnh cảnh 2D. Nhiệm vụ của người chơi là vượt qua các chướng ngại vật trên đường đồng thời quét sạch những sinh vật ngoài hành tinh hiếu chiến. Ngoài vũ khí mặc định ban đầu là súng trường hạng nhẹ, người chơi có thể trang bị thêm các vũ khí mới có sức công phá mạnh hơn bằng cách thu thập chúng trên chiến trường như đại liên đa nòng, súng lazer, tên lửa tầm nhiệt. Nhưng nếu chẳng may bị "lên dĩa" vũ khí mà bạn đang sử dụng sẽ bị mất hoàn toàn. Rất may mắn là tương tự như Contra 4, các nhân vật trong game có thể mang tối đa hai vũ khí và bạn có thể chủ động chuyển đổi qua lại các vũ khí tùy vào những tình huống mà game đưa ra.

CR có tổng cộng ba cấp độ khó để người chơi tùy chọn bao gồm Easy, Normal và Hard. Tuy nhiên, ngay ở mức thiết lập dễ nhất game cũng khiến nhiều tay chơi phải nản lòng bởi số lượng đối phương áp đảo và những cơn mưa đạn dồn dập đến không ngờ. Có lẽ vì lý do này, game cho phép các game thủ được tiếp tục màn chơi ngay ở checkpoint gần nhất nếu chẳng may phung phí hết số mạng chơi mà game đã cung cấp ban đầu.

Không sử dụng những công nghệ cao cấp, phức tạp nhưng chất lượng hình ảnh của CR vẫn ở mức khá nhờ các hiệu ứng cháy nổ và chuyển động của nhân vật được chăm chút chu đáo. Nhạc nền trong game sử dụng lại những giai điệu quen thuộc của loạt game Contra được biến tấu lại đôi chút nhưng vẫn còn đủ sức hấp dẫn và hợp với diễn biến của game. Cũng như các đàn anh trước đây, CR tiếp tục tích hợp chức năng chơi phối hợp hấp dẫn tuy nhiên đáng tiếc là chức năng này cũng chỉ hỗ trợ hai người trên cùng một máy chứ chưa tiến hẳn lên trực tuyến như nhiều tựa game mới hiện nay. Tổng quan, CR vẫn là một phiên bản Contra hấp dẫn mà các fan ruột của dòng game này không thể bỏ qua.

ĐÔNG NHI



CONTRA REBIRTH	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	M2
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	07/09/2009
ESRB	Everyone

Ưu
- Tiết tấu game dồn dập, thử thách cao.
- Hình âm đầu tư tốt.

Khuyết
- Ít cải tiến so với các bản chơi trước.
- Chức năng chơi co-op chưa hỗ trợ trực tuyến.

MURAMASA THE DEMON BLADE

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Quỷ kiếm lộng hành

VANILLAWARE LÀ HÃNG PHÁT TRIỂN GAME CÒN KHÁ NON TRẺ TẠI NHẬT BẢN, THÀNH LẬP TỪ NĂM 2002 VỚI TÊN PURAGURU VÀ ĐỔI TÊN THÀNH VANILLAWARE NĂM 2004. HAI SẢN PHẨM MANG PHONG CÁCH ĐỒ HỌA 2D CỦA HỌ LÀ GAME HÀNH ĐỘNG ODIN SPHERE VÀ GAME CHIẾN THUẬT GRIMGRIMOIRE TRÊN PS2 ĐỀU ĐƯỢC ĐÁNH GIÁ KHÁ CAO. NĂM NAY, VANILLAWARE TUNG RA MURAMASA: THE DEMON BLADE TIẾP TỤC SỬ DỤNG CƠ CHẾ ĐỒ HỌA 2D VẼ TAY NHƯ CÁC TÁC PHẨM TRƯỚC.

MURAMASA: THE DEMON BLADE	
PHÁT HÀNH	Vanillaware
PHÁT TRIỂN	Ignition Entertainment
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	08/09/2009
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Wii

HUYỀN THOẠI QUỶ KIẾM

Bối cảnh của Muramasa diễn ra vào thời phong kiến Nhật Bản, cụ thể là thời Genroku (nửa cuối thế kỷ 17 - đầu thế kỷ 18) dưới quyền thống trị của tướng quân Tokugawa Tsunayoshi. Hình tượng Tokugawa trong game được nhà sản xuất miêu tả là một tướng quân đam mê quyền lực một cách mù quáng, với âm mưu thâu tóm toàn bộ các thanh kiếm huyền thoại lưu lạc khắp giang hồ lúc đó. Nhưng rủi thay, những thanh kiếm hùng mạnh này đều bị nguyền rủa, khi được sử dụng, chúng chỉ đem đến những bi kịch, chết chóc, đau thương. Với sự loạn lạc do các thanh kiếm ác ma này gây ra, các thế lực quỷ dữ đã thoát khỏi địa ngục, lan tràn trên khắp trần gian và gieo rắc chết chóc khắp nơi…

Muramasa có đến 2 nhân vật chính, một nam một nữ. Người thứ nhất là Kisuke, anh chàng ninja võ công cao cường nhưng chẳng may bị mất trí nhớ. Kisuke chẳng hiểu vì sao mình trở thành một kẻ đào tẩu, cố trốn khỏi những kẻ truy sát do một tội lỗi gì đó anh đã gây nên. Điều duy nhất mà Kisuke còn nhớ được là anh buộc phải tìm ra một thanh kiếm nào đó không rõ tên. Người thứ hai là Momohime, vốn là công chúa của phiên (một dạng thái ấp) Harukami thuộc tỉnh Mino (phía Tây Nhật Bản). Momohime cũng là một ninja võ công thâm hậu. Rắc rối xảy đến với cô khi vô tình bị linh hồn kiếm sĩ Jinkuro nhập vào và sử dụng cơ thể Momohime để thực hiện âm mưu mà ông ta chưa làm được lúc còn sống. Kisuke và Momohime, mỗi người có một con đường riêng, nhưng có một điểm chung là phải chiến đấu với lũ quỷ dữ, giành lấy các thanh kiếm để đạt được mục đích của mình. Phần chơi của hai nhân vật hoàn toàn khác biệt và bạn phải chơi thành 2 lần riêng biệt.

LỐI CHƠI: CŨ NHƯNG HÀO HỨNG

Muramasa có lối chơi cổ điển: hành động theo phương ngang trên nền đồ họa 2D giống như trò chơi trước đây của Vanillaware là Odin Sphere. Bạn sẽ điều khiển nhân vật chạy nhảy từ cảnh này sang cảnh khác và chiến đấu với kẻ thù theo cơ chế "chạm trán ngẫu nhiên" (random encounter), khi một dấu "!" hiện lên thì lúc ấy kẻ thù mới xuất hiện. Là game cho Wii nhưng Muramasa không ứng dụng cơ chế điều khiển cảm ứng. Game cho phép bạn lựa chọn ba loại tay cầm điều khiển: Wii Remote kết hợp Nunchuk, tay cầm Classic Controller hoặc tay cầm máy GameCube. Dù là sử dụng kiểu nào, thì cách điều khiển của game cũng hết sức dễ dàng. Bạn chạy và nhảy với cần analog, chiến đấu với nút A, sử dụng tuyệt chiêu với nút B, đổi kiếm với nút C và sử dụng vật phẩm bằng cụm nút D-pad. Chính cách thiết kế nút bấm rất đơn giản này đã khiến chúng ta quên đi sự thất vọng không có cảm ứng và nhanh chóng thích nghi ngay với lối chơi hành động "chặt chém" tốc độ rất cao mà Muramasa phô bày trước người chơi ngay từ những phút đầu tiên.

Các pha hành động đánh kiếm trong game luôn diễn ra với tốc độ cao, dồn dập, cùng những hiệu ứng hết sức đẹp mắt. Chỉ cần vài thao tác bấm nút đơn giản, là bạn có thể chứng kiến nhân vật của mình bay nhảy và vung kiếm loang loáng, tung chiêu liên tục về phía những kẻ thù luôn xuất hiện với số đông. Các nhân vật chính thực sự rất linh hoạt, thân pháp nhẹ như mây bay, nhanh như chim cắt, liên tục ra đòn, nhảy nhót, lăn lộn né tránh hay thủ kiếm đỡ đòn. Các kẻ thù cũng rất đa dạng từ các gã "hiệp sĩ mù", các tên ninja xuất quỷ nhập thần, các loại quái vật hình thù kỳ dị, cho đến những con quỷ khủng khiếp và đặc biệt là những con trùm khổng lồ cực kỳ ấn tượng. Độ thử thách của game cũng khá cao vì hầu như kẻ thù nào cũng có những khả năng chiến đấu cao, lại có số lượng áp đảo. Tựu chung lối chơi hành động mà Muramasa đem lại thực sự hấp dẫn, lôi cuốn, diễn ra với nhịp độ nhanh, dồn dập khiến người chơi luôn say mê và bị cuốn hút vào từng giây, từng phút một.

BỘ SƯU TẬP ĐỒ SỘ

Tâm điểm của lối chơi hấp dẫn trong

Muramasa là hệ thống các thanh kiếm được 2 nhân vật sử dụng. Kisuke và Momohime được đem theo 3 thanh kiếm trên người cùng lúc, và nhiệm vụ của người chơi là lựa chọn trong số... hàng trăm thanh kiếm mà game cung cấp để trang bị cho họ. Tuy số lượng nhiều như vậy, nhưng mỗi thanh kiếm đều rất khác biệt nhau về uy lực chiến đấu. Việc sử dụng hợp lý các thanh kiếm chính điều cốt lõi trong lối chơi của Muramasa. Không chỉ vì mỗi thanh có chỉ số sức mạnh và tuyệt chiêu riêng, lại được chia ra kiếm thường (chém nhanh) và kiếm dài (chậm nhưng mạnh), mà mỗi thanh kiếm lại có... "thanh máu" của riêng mình. Gọi chính xác hơn thì đây là thanh Linh hồn (Soul Gauge) của kiếm, khi sử dụng tuyệt chiêu và đỡ đòn, Soul Gauge sẽ hao hụt và khi cạn sạch, thanh kiếm sẽ gãy đôi, khiến bạn gần như mất hết khả năng chiến đấu. Lúc này bạn sẽ phải chuyển nhanh sang 1 trong 2 thanh kiếm còn lại để sử dụng tiếp, trong khi đó, thanh kiếm gãy sẽ từ từ hồi phục. Chưa hết, khi đổi kiếm đúng thời điểm, nhân vật sẽ tung ra một chiêu tất sát rất lợi hại, giúp đẩy lùi trong chốc lát mọi đe dọa từ đối thủ. Trên đường phiêu lưu, bạn sẽ thu thập các điểm Spirit (tinh thần, có được khi tiêu diệt kẻ thù) và Soul (linh hồn, "ăn" được dọc đường). Đây là hai nguyên liệu chính giúp bạn rèn nên những thanh kiếm mới mạnh hơn trong quá trình chơi. Có thể nói, việc quản lý và sử dụng bộ sưu tập kiếm đồ sộ đã giúp game có thêm tính chiến thuật và tăng chiều sâu bên cạnh lối chơi "chặt chém" lặp đi lặp lại. Hơn nữa, sưu tập đủ bộ các thanh kiếm là thử thách không dễ mà các game thủ trình độ cao sẽ thấy hứng thú.

BỨC TRANH DÂN GIAN NHẬT BẢN

Muramasa thực sự có một lối chơi đặc sắc, dù rằng game không có gì nhiều ngoài việc chiến đấu và chiến đấu liên tục. Bên cạnh đó, đồ họa cũng thực sự là một khía cạnh tuyệt vời của game. Dù sử dụng cơ chế 2D di chuyển ngang khá cũ, nhưng những hình ảnh trong game bảo đảm sẽ hớp hồn ngay cả những game thủ khó tính nhất. Các cảnh vật trong game đều được vẽ bằng tay, không chỉ đẹp mà còn rất sinh động, đa dạng và trên hết là mang tính nghệ thuật rất cao. Trên nền ấy, các nhân vật cũng được dựng hình khá ấn tượng, với những cử động mượt mà nhẹ nhàng, cùng những pha hành động tốc độ cao đầy hấp dẫn. Phần âm thanh cũng góp công không nhỏ hoàn thiện mặt nghe nhìn của game. Âm nhạc game hoàn toàn theo phong cách nhạc dân gian Nhật Bản, rất hợp với bối cảnh và phong cách đồ họa của game. Thêm vào đó, toàn bộ nhân vật đều được lồng tiếng Nhật, càng khiến game mang đậm tính Nhật Bản trong mọi khía cạnh của mình.

Muramasa: The Demon Blade lại là một minh chứng rõ ràng cho việc trong thời đại của công nghệ ngày nay, một game không nhất thiết phải ứng dụng những kỹ thuật cao cấp nhất, chạy trên những hệ máy mạnh mẽ nhất mới là một game ấn tượng. Lối chơi hấp dẫn cùng phần đồ họa âm thanh khá xuất sắc, dựa trên những câu chuyện đậm chất dân gian Nhật Bản, đã trở thành những mảnh ghép được kết nối với nhau hết sức hài hòa để giúp Muramasa trở thành một game hay toàn diện. Duy chỉ có điều hơi đáng tiếc là game gần như không có gì nhiều để khám phá ngoài các pha chiến đấu nhanh, dẫn đến việc nhiều game thủ có thể sẽ tiếc nuối khi hoàn thành game trong thời gian khá ngắn.

MAI LONG

ƯU

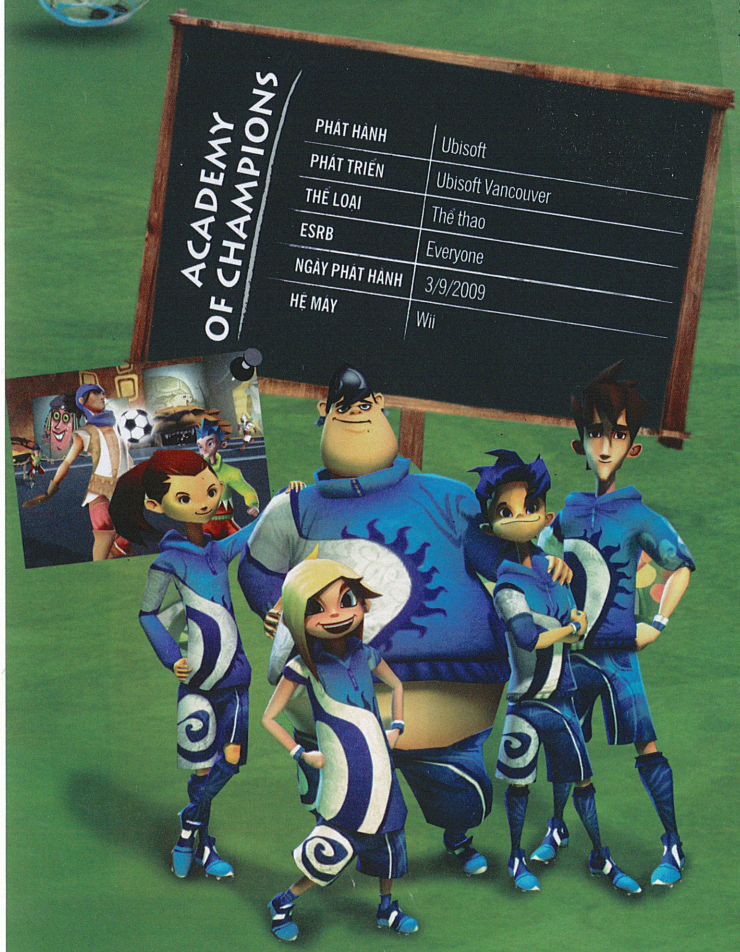
- Lối chơi nhanh, hấp dẫn và khá thử thách.
- Đồ họa 2D rất đẹp và mang tính nghệ thuật cao.
- Bộ sưu tập vũ khí rất ấn tượng.

KHUYẾT

- Không có gì nhiều để khám phá ngoài những pha hành động.

HỌC VIỆN BÓNG ĐÁ

"Với những ai mới gia nhập làng game túc cầu, thay vì phải chờ đợi các phiên bản tiếp theo của Fifa Street hay Super Mario Striker, Academy of Champions chắc chắn sẽ không gây thất vọng!"



"Chúng tôi đã khẳng định được thế mạnh của chính mình trong lĩnh vực game thể thao của năm 2008 với thành công của Shaun White Snowboarding. Bây giờ với Academy of Champions (AoC), Ubisoft sẽ tiếp tục cho ra đời những game thể thao khác với một lối tiếp cận hoàn mới, và sẽ có một điểm gì đó đặc biệt và duy nhất dành cho những game thủ trẻ", Yves Guillemot – giám đốc điều hành Ubisoft đã tuyên bố. Ngoài ra, để lăng xê cho sản phẩm mới này hãng game Pháp còn mời cả vua bóng đá Pele làm đại sứ cũng như giới thiệu trò chơi tại hội chợ E3 2009.

Cách chơi thú vị

Trong AoC bạn sẽ vào vai một tân sinh viên của học viện bóng đá danh giá Brightfield, nơi chuyên phát hiện và đào tạo những tài năng bóng đá trẻ được điều hành bởi huyền thoại Pele. Trong vai đội trưởng đội bóng Mighty Five của học viện Brightfield, người chơi phải đạt được mục tiêu đưa đội bóng này giành được chiếc Cúp vô địch học viện nhằm vươn đến cơ hội xa hơn trên con đường trở thành cầu thủ chuyên nghiệp.

Nếu lấy AoC để so sánh với hai tên tuổi lớn khác trong làng game túc cầu là FIFA và Pro Evolution Soccer (PES) thì có lẽ bạn sẽ sớm thất vọng. Bởi lẽ AoC không có bản quyền những sân vận động hàng đầu thế giới, tên tuổi những đội bóng nổi tiếng, hay cách mô phỏng động tác nhân vật y chang đời thật... Đơn giản là vì trò chơi hướng đến phong cách tương tự như Fifa Street hay Super Mario Striker vốn đặt nặng yếu tố hài hước cũng như "lạ" lên hàng đầu.

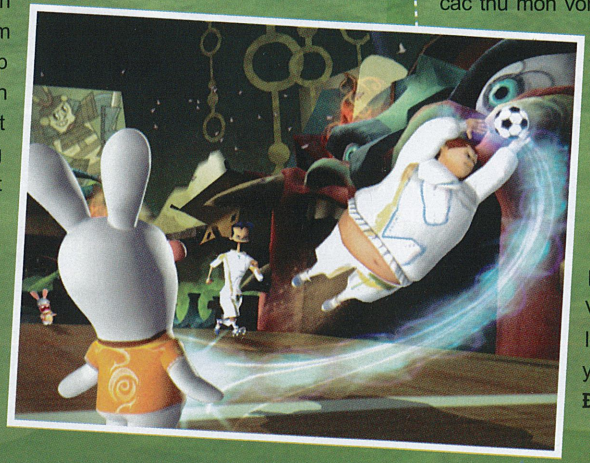
Yếu tố lạ ở đây đầu tiên phải đề cập đến luật chơi trong game, vốn có rất nhiều điểm khác biệt so với ngoài thực tế. Chẳng hạn do kết cấu đặc biệt của các sân bóng trong AoC là khi bóng lăn đến các đường biên ngang lẫn dọc sẽ tự động bị bật ra nên trong game bạn sẽ không có khái niệm ném biên hay nói cách khác là

bóng không bao giờ ở tình trạng ngoài sân. Một điểm nữa cần lưu ý là xuyên suốt trận đấu cả hai đội sẽ không có trọng tài giám sát vì vậy các đội chơi có thể có thể tùy ý lựa chọn cách chơi cũng như tiểu xảo khi thi đấu miễn là đưa bóng được vào lưới đối phương.

Trong quá trình thi đấu, người chơi sẽ thường xuyên bắt gặp các tình huống tranh chấp bóng đặc biệt (Joust). Khi tình huống này xuất hiện, nhiệm vụ đặt ra là bạn phải thao tác thật nhanh và chính xác các phím bấm được xuất hiện trên màn hình (tương tự Quick Time Events của game Shenmue, God of War). Nếu thao tác đúng, ngoài việc giành được bóng từ đối phương, bạn còn có thể làm đầy thanh năng lượng của đội (thể hiện qua một biểu kế nằm ở góc trái hoặc phải của màn hình chơi). Thanh năng lượng này sẽ giúp ích cho bạn rất nhiều trong quá trình thi đấu. Điển hình như khi cần tăng tốc bất ngờ để tranh cướp bóng, tâng bóng lừa qua hàng phòng ngự của đội bạn, hay thực hiện những cú sút trời giáng vào cầu môn đối phương bạn chỉ việc đợi thanh năng lượng này đầy sau đó thao tác các phím bấm theo đúng yêu cầu là có thể tăng cơ hội chiến thắng lên rất nhiều. Chính luật thi đấu thoáng và nhiều yếu tố mới lạ được đưa vào như vậy nên các trận cầu trong AoC trở nên quyết liệt, căng thẳng chẳng kém gì ngoài đời.

Thành tích thể hiện qua từng trận đấu sẽ giúp bạn kiếm được tiền thưởng và những điểm kinh nghiệm quý giá. Dựa vào đây bạn có thể mua sắm những phụ kiện tốt, trang phục thi đấu cũng như nâng cấp các kĩ năng dứt điểm, tốc độ, kĩ thuật và sức mạnh của các thành viên trong đội bóng. Mặt khác, khi đã trở thành một đội bóng có tên tuổi, bạn có thể chiêu mộ thêm những thành viên mới xuất sắc hơn.

Thú vị là xuyên suốt quá trình khám phá AoC bạn sẽ gặp lại các nhân vật quen thuộc trong các loạt game nổi tiếng của hãng Ubisoft trước đây như Sam Fisher của loạt game Splinter Cell, Prince trong Prince of Persia, Jade của tựa game Beyond Good and Evil hay các chú thỏ ngộ nghĩnh của Rayman Raving Rabbids. Đặc biệt là nếu sở hữu được những ngôi sao này bạn sẽ có cơ hội được chiêm ngưỡng những tuyệt chiêu cực kỳ nguy hiểm và không đụng hàng của họ. Như trường hợp của Sam Fisher, trước khi thực hiện thực hiện cú sút quyết định vào cầu môn đối phương, anh chàng điệp viên này sẽ ngắt hết các thiết bị chiếu sáng của sân bóng sau đó dùng mắt kiếng nhìn xuyên đêm (night-vision goggles) để thực hiện nốt phần việc còn lại.



Cần cù bù thông minh! Nếu không có duyên lắm với các giải đấu bạn vẫn có thể kiếm điểm kinh nghiệm nhằm nâng cấp cho các thành viên trong đội bằng cách tham dự các trận đấu giao hữu với máy tại Quick Play hoặc bỏ công tập luyện tại phần Mini Games bởi điểm số kiếm được cũng sẽ được máy ghi nhận và gộp chung vào phần chơi Story. Đáng chú ý là các bài tập tại Mini Games ngoài Wii Remote và Nunchuk còn hỗ trợ thêm các phụ kiện độc như Wii Motion Plus, Wii Balance Board nên chắc chắn sẽ đem đến cho bạn những trải nghiệm mới hấp dẫn. Có lẽ do chú tâm dồn sức vào phần chơi đơn quá nhiều nên phần chơi mạng thông qua kết nối trực tuyến lại không thấy xuất hiện trong game.

Nghe nhìn hài hoà

Hướng tới yếu tố vui nhộn, hài hước nên các nhân vật trong AoC được thiết kế theo phong cách biếm họa mà chỉ nhìn thôi cũng đủ khiến người chơi phải phì cười. Như hình ảnh các anh chàng tiền đạo cao lêu khêu, cười ngoác miệng mỗi khi ghi được bàn thắng hay dáng vẻ nặng nề và chiếc bụng to bằng trống của các thủ môn vốn được dùng để đỡ bóng trông rất ngộ nghĩnh. Song song đó, các sân đấu trong game cũng được thiết kế khó đụng hàng. Bạn có thể bắt gặp các khung thành được thiết kế theo dạng đầu trâu phì phò hơi nước như đang thở hay đầu lân với các họa tiết cầu kỳ, sắc sảo. Nhạc nền và âm thanh mô phỏng của game cũng được đầu tư khá nghiêm túc từ tiếng reo hò của các cổ động viên khi các cầu thủ của mỗi đội ghi bàn đến tiếng nhạc xập xình, đan xen khi thi đấu. Với nhiều điểm "độc" AoC chắc chắn sẽ làm hài lòng các game thủ là tín đồ của túc cầu giáo và yêu thích sự mới lạ.

ĐĂNG MINH

Ưu: • Cách chơi lôi cuốn. • Hỗ trợ nhiều phụ kiện. • Thiết kế nhân vật theo cách biếm hoạ vui nhộn.

Khuyết: • Không có chức năng chơi trực tuyến.

THIỆN ĐỐI DISSIDIA FINAL FANTASY

Có lẽ không muốn thương hiệu Final Fantasy mà mình sở hữu chỉ được biết đến với danh nghĩa là một trong những thương hiệu game nhập vai hay nhất đến từ Nhật Bản, nên nhiều năm trở lại đây Square Enix – nhà phát triển game xứ Mặt Trời mọc, liên tục cho ra đời những tựa game thuộc những thể loại khác nhau liên quan đến tựa game này.

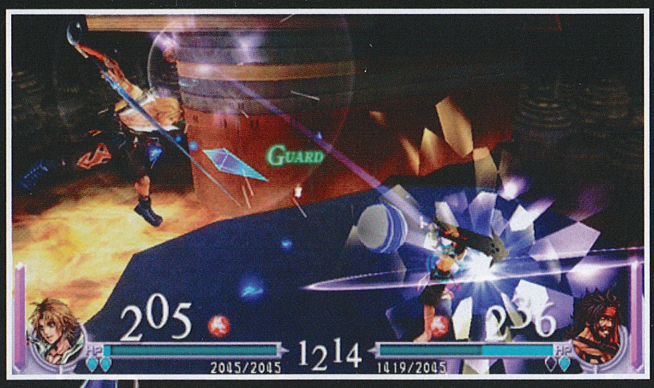
"DISSIDIA FINAL FANTASY KHIẾN CUỘC ĐUA DANH HIỆU GAME ĐỐI KHÁNG HAY NHẤT TRONG NĂM GAY CẤN VÀ HẤP DẪN HƠN."

Dissidia Final Fantasy (DFF) xoay quanh cuộc chiến của hai vị thần Thiện (Cosmos) và thần Ác (Chaos). Sự tồn tại song song của hai vị thần này mang lại tình trạng cân bằng cho vũ trụ. Tuy nhiên vì những lợi ích riêng của mình, thần Ác quyết định tìm mọi cách để lật đổ thần Thiện. Tình thế này buộc thần Thiện triệu hồi mười chiến binh ưu tú nhất của mình để chiến đấu với mười chiến binh của thần Ác, đồng thời ngăn chặn sự bành trướng của vị thần hiếu chiến này….

CÁCH TÂN TRONG LỐI CHƠI

Mang phong cách của game đối kháng nên mục tiêu đặt ra cho các game thủ trong DFF rất đỗi quen thuộc: điều khiển nhân vật của mình bằng mọi giá kéo thanh sức khoẻ của đối phương về mức zero. Nhưng cách thức thực hiện khác biệt đôi chút với tất cả các game đối kháng từng ra mắt.

Theo đó mỗi nhân vật trong game sẽ sở hữu chỉ số sức mạnh tấn công có tên gọi là Brave Points (BP). Chỉ số này càng cao thì lượng sát thương gây ra cho đối phương càng mạnh. Để cải thiện điểm số này người chơi phải liên tục thực hiện các đòn Brave Attack (thao tác bằng phím O) về phía đối phương. Khi đã gom được kha khá lượng điểm BP bạn có thể kích hoạt phím vuông để nhân vật thi triển chiêu HP Attack. Như đúng tên gọi của mình, khi đối phương hoặc bạn trúng phải đòn này, lượng sát thương nhận được sẽ bị trừ thẳng vào thanh sức khoẻ.



Để tránh sự lặp đi lặp lại, người chơi có thể tùy biến các đòn Brave Attack (BA) thành nhiều chiêu thức khác nhau như tấn công bằng phép thuật (băng, sấm sét), vật lý. Thậm chí bạn có thể gán các chiêu tấn công này lên các phím bấm sao cho cảm thấy dễ nhớ nhất. Cần lưu ý là mỗi nhân vật trong game đều có một lượng điểm AP nhất định. Lượng điểm này sẽ cải thiện dần sau mỗi lần lên cấp (thông qua việc tích lũy kinh nghiệm sau mỗi trận đấu). Mặt khác, mỗi chiêu thức BA khi trang bị lại đòi hỏi một lượng điểm AP khác nhau (chiêu thức càng phức tạp, lợi hại điểm AP đòi sẽ càng cao). Vì vậy, bạn phải cân nhắc thật kỹ trước khi trang bị các BA cho nhân vật để việc thi triển chúng trong trận đánh đạt hiệu quả cao.

Ngoài các chiêu tấn công thông thường, mỗi nhân vật trong DFF sở hữu những tuyệt chiêu "Limit Break" cực kỳ sát thủ có thể thay đổi cục diện trận đấu chỉ trong chớp nhoáng. Limit Break chỉ có thể thi triển được khi nhân vật của bạn ở tình trạng nguy kịch do trúng quá nhiều đòn và lượng HP sắp cạn, hoặc

DISSIDIA FINAL FANTASY ÁC ĐẦU

DISSIDIA FINAL FANTASY	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Đối kháng
NGÀY PHÁT HÀNH	25/08/2009
ESRB	Teen
HỆ MÁY	PSP

ƯU

- Nhiều phụ lục hấp dẫn.
- Nhiều đổi mới trong cách chơi.
- Nghe nhìn xuất sắc.

KHUYẾT

- Camera còn khiếm khuyết.
- Chưa hỗ trợ chức năng chơi trực tuyến.

chủ động thu thập các món đồ bố trí trong màn chơi để làm đầy cho thanh EX Gauge. Việc cuối cùng bạn cần làm để kích hoạt tuyệt chiêu là tiếp cận đối phương, sau đó tung một đòn BA để bước vào trạng thái EX Mode.

Mỗi nhân vật trong DFF sẽ có một Limit Break hoàn toàn khác nhau. Do đó, khi thi triển tuyệt chiêu này trò chơi nhỏ mà người chơi sẽ bắt gặp ở mỗi nhân vật sẽ hoàn toàn khác biệt. Điển hình như đối với anh chàng Squall (nhân vật chính của Final Fantasy 8) bạn phải chờ các dấu nháy vừa xuất hiện trên thanh biểu kế ở ngang màn hình là nhấp liền cò phải R để thanh kiếm kiêm súng mà anh cầm trên tay được khai hỏa, đồng thời chiêu Lionheart được phát huy hết sức mạnh. Nếu thao tác hoàn hảo các trò chơi nhỏ này, nhân vật sẽ thi triển rất đẹp mắt và sát thương gây ra cực lớn đủ có thể đưa đối phương lên đường.

Các vị thần GF rất nổi tiếng ở các bản FF cũng góp mặt trong DFF. Tuy nhiên, họ sẽ không xuất hiện rồi tung ra những chiêu thức mạnh mẽ về phía đối phương như trước đây mà chỉ xuất hiện tượng trưng dưới dạng các hình vẽ giúp nhân vật của bạn đạt một số lợi thế nhất định trong trận đấu như tăng BA liên tục trong thời gian ngắn. Song song đó, vay mượn thêm yếu tố nhập vai bạn có thể dùng tiền thưởng tích lũy được sau mỗi trận đánh để trang bị cho nhân vật của mình như giáp trụ, ngọc, vũ khí. Cần lưu ý là một số món đồ khủng chỉ có được nếu bạn bỏ công "săn" trong suốt chuyến phiêu lưu của mỗi nhân vật (thường những món đồ này được trấn giữ bởi các nhân vật rất dữ dằn) hay thỏa mãn được những yêu cầu oái oăm mà cửa hàng yêu cầu. Công việc này chắc chắn sẽ khiến bạn tiêu tốn không ít thời gian!

Đặc biệt là dựa vào khai báo ban đầu của bạn trước khi chơi, vào một số ngày cố định trong tuần nếu thưởng thức game bạn sẽ được thưởng thêm được AP, điểm kinh nghiệm,....để sắm sửa cũng như nâng cấp nhân vật dễ dàng hơn.

HÌNH ÂM ĐẶC SẮC

Nghe nhìn luôn là điểm mạnh của tất cả các phiên bản Final Fantasy trước đây và DFF vẫn không là trường hợp ngoại lệ. Một trong những ưu điểm khiến DFF vượt mặt rất nhiều tựa game đối kháng trước đây chính là các đấu trường trong game được diễn ra với không gian rất rộng lớn từ trên không đến mặt đất, và có rất nhiều vật thể, kiến trúc khác nhau để người chơi có thể thỏa sức tương tác như bích hổ du tường qua các tòa tháp cao chọc trời, hay lượn lờ trên không trung như loài chim. Có lẽ vì lý do này cộng hưởng với tiết tấu nhanh dồn dập của game đối kháng mà camera trong game đôi lúc bị trục trặc xoay mòng hoặc khiến nhân vật bị khuất hẳn sau bờ tường lớn khiến người chơi không thể nào quan sát kịp diễn tiến trận đấu. Đây thực sự là khuyết điểm cực kỳ khó chịu nếu chẳng may trận đấu đang rơi vào những giây phút quyết định.

Các nhân vật trong game được thiết kế rất bắt mắt và gắn kết rất ăn ý là âm lồng tiếng đầy sức sống, biểu cảm. Sử dụng lại những giai điệu quen thuộc trong các phiên bản FF trước đây đồng thời bổ sung thêm những giai điệu mới với tiết tấu dồn dập, hoành tráng tùy từng hoạt cảnh, tình huống trong game. Có thể nói hiệu ứng nhạc nền của DFF đã hoàn thành khá tốt vai trò của mình không kém gì mảng đồ hoạ.

Tuy mắc phải vài thiếu sót, DFF vẫn là một trong những game đối kháng có chất lượng tốt nhất trong năm nay bên cạnh Street Fighter IV, BlazBlue: Calamity Trigger v.v.

MINH HẰNG

GIÁO SƯ LAYTON VÀ CHIẾC HỘP BÍ ẨN

Professor Layton and the Diabolical Box không chỉ là một game giải đố tuyệt vời mà đây còn là một quyển truyện trinh thám có nội dung đầy lôi cuốn và khả năng tương tác cao!

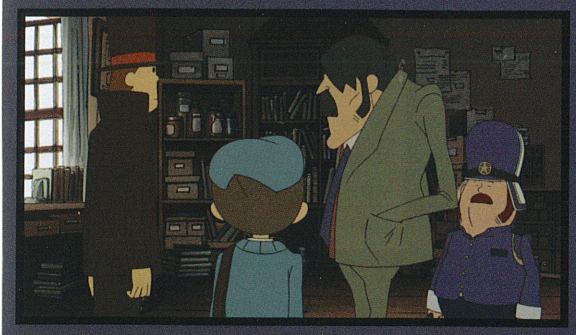
PROFESSOR LAYTON AND THE DIABOLICAL BOX	
PHÁT HÀNH	Sony Online Entertainment
PHÁT TRIỂN	SCEJ
THỂ LOẠI	Giải đố
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	04/07/2009
ESRB	Everyone

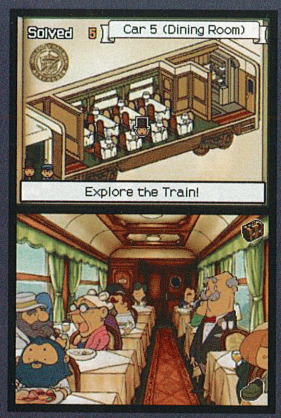
Sau lần ra mắt rất ấn tượng của Professor Layton and the Curious Village (PlatCV) vào năm 2007, hãng game Nhật Level 5 đã chứng tỏ ngoài sở trường chính là những game nhập vai có chất lượng như Rogue Galaxy, Dragon Quest VIII, Jeanne D'Arc... họ có khá nhiều tiềm năng khi thực hiện những game giải đố với tình tiết hấp dẫn, lôi cuốn. PLatCV thành công đến nỗi nó đã được chuyển thể thành truyện tranh và hiện được lên kế hoạch để chuyển thể thành phim hoạt hình nhằm đáp ứng sự mong đợi của các fan hâm mộ. Trước khi bộ phim được phóng tác từ trò chơi mang tên Professor Layton and the Eternal Diva, do đạo diễn Masakazu Kubo (từng thực hiện nhiều bộ phim Pokémon trước đây) chỉ đạo dự tính ra mắt vào tháng 12 năm nay, Level 5 tiếp tục hâm nóng các fan hâm mộ bằng việc ra mắt phiên bản thứ hai của trò chơi mang tên Professor Layton and the Diabolical Box (PLatDB).

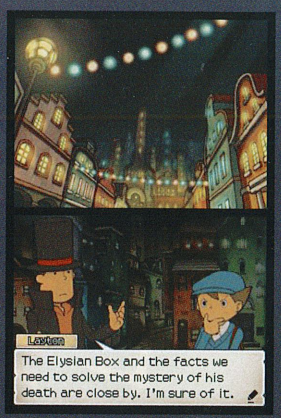
Ly kỳ, gay cấn

Một ngày nọ, giáo sư Layton và cậu trợ lý trẻ của ông - Luke nhận được thư báo từ tiến sĩ Schrader vốn là người cố vấn dày kinh nghiệm của Layton cho biết ông đang sở hữu chiếc hộp bí ẩn Elysian. Nhiều lời đồn đại trước đây cho là tất cả những ai tò mò mở chiếc hộp bí ẩn này đều chết hoặc bị ám sát. Tuy nhiên, việc này không làm cho Schrader cảm thấy sợ sệt, trái lại trong thư ông còn cho biết sớm mở chiếc hộp Elysian để kiểm chứng sự thật này đồng thời thoả mãn tính tò mò và hiếu kỳ của mình.

Ngay khi vừa đọc xong thư, thầy trò Layton quyết định khăn gói lên đường đến nhà của Schrader. Nhưng khi vừa đặt chân







đến đây, cả hai phát hiện Schrader đã chết tự bao giờ. Điểm đặc biệt là khi qua đời khuôn mặt của Schrader lộ rõ sự sợ hãi như thể ông vừa chứng kiến một điều rất khủng khiếp. Mặt khác, chiếc hộp Elysian mà ông đtã đề cập trong thư cũng không cánh mà bay. Qua những chứng cứ thu thập tại hiện trường, giáo sư Layton và trợ lý Luke của mình đã chứng minh được cái chết của Schrader không phải do hoảng sợ khi nhìn thấy bộ xương khủng long trong phòng như thanh tra Chelmey đã kết luận, mà ngược lại nhiều khả năng là do bàn tay của một kẻ lạ mặt vốn đột nhập vào đây để đánh cắp chiếc hộp Elysian. Dựa vào manh mối còn sót lại của thủ phạm là tấm vé đi đến Molentary Express, hai thầy trò Layton quyết định đón tàu đến địa điểm trên với hy vọng đưa kẻ lạ mặt ra ánh sáng công lý, đồng thời giải mã bí ẩn của chiếc hộp Elysian.

Vẫn lôi cuốn

Mặc dù có kết cấu khá giống những game phiêu lưu dạng "point and click" nhưng điểm sáng giá của PLatDB là game không đặt cho người chơi những đoạn hội thoại dài, nhiều chi tiết phức tạp đòi hỏi người chơi phải ghi chép hoặc những vế đối mắt xích buộc người chơi phải quan sát, thu thập đồng thời kết hợp những vật dụng trong game theo một trật tự logic để có thể giải quyết. Bởi lẽ các vấn đề mà người chơi cần phải giải quyết trong game giờ đây đã được nhà phát triển xé nhỏ thành hơn một trăm câu đố (bạn có thể hoàn tất trò chơi mà không cần phải giải quyết hết tất cả các câu đố này) có nội dung độc lập và tách biệt hoàn toàn. Các câu đố này sẽ được phân bố rải rác thông qua các nhân vật phụ cũng như các đồ vật mà người chơi được gặp gỡ xuyên suốt chuyến phiêu lưu.

Cũng như phiên bản đầu của trò chơi, các câu đố trong game không giới hạn thời gian để người chơi giải quyết và người chơi có thể đưa ra nhiều đáp án để trả lời. Nhưng mỗi lần đáp sai bạn sẽ bị trừ điểm Picarats (mỗi câu đố sẽ có lượng điểm Picarats khác nhau) vốn dùng để đánh giá năng lực của người chơi và là chìa khóa để mở các phụ lục ẩn trong game. Nếu cảm thấy câu đố đặt ra quá khó, hay không muốn hy sinh những điểm Picarats quý giá bạn có thể tham khảo các gợi ý (tối đa là ba cho mỗi câu đố). Tuy nhiên, việc tham khảo các gợi ý đòi hỏi bạn phải sử dụng các đồng xu vốn được giấu trong các ngõ ngách trên đường đi.

Các câu đố mà game đưa ra đều có phương án giải quyết logic và chặt chẽ, đồng thời tình huống sắp đặt cũng rất đời thường, hóm hỉnh nên người chơi luôn bị cuốn hút để tìm ra cách giải quyết. Ví như ở câu đố "Luke's Big Dinner" thông qua giá được niêm yết sẵn của các món ăn đồng thời biết được số tiền bữa ăn mà Luke đã dùng gấp đôi số tiền bữa ăn của giáo sư Layton, bạn phải suy luận được các món ăn mà Luke đã dùng. Hay với câu đố "Trees in the Fortrest" bạn phải chia một mảnh vườn thành bốn phần bằng nhau sao cho mỗi phần được chia có đầy đủ bốn loại cây khác nhau.

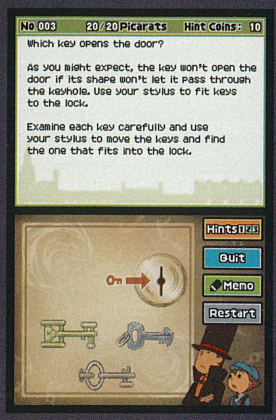
Bên cạnh các câu đố hấp dẫn, game còn khéo léo đan xen thêm những trò chơi nhỏ không kém phần thú vị như nuôi Hamster, khôi phục lại chiếc máy ảnh cổ… để người chơi có thể giải mã thêm những bí mật liên quan đến trò chơi. Không chỉ vậy, sau khi đã hoàn thành xuất sắc mọi câu hỏi mà game đặt ra, bạn có thể kết nối trò chơi trực tuyến thông qua phần Weekly Puzzle để tải về miễn phí những câu đố mới mà nhà sản xuất đặt ra. Đây chắc chắn sẽ là phần chơi không thể bỏ qua nếu như bạn muốn nghiền ngẫm, thư giãn trong khi chờ đợi phần kế tiếp của trò chơi tuyệt vời này.

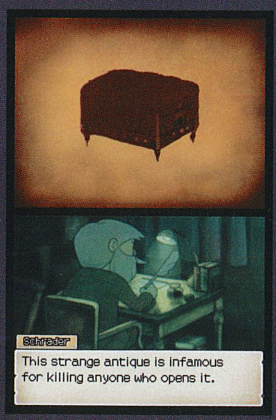
Nghe nhìn sống động

Ngoài việc ghi điểm về nội dung lẫn cách chơi, PlatDB còn tạo được thiện cảm với các game thủ ngay từ cái nhìn đầu tiên nhờ màn trình diễn xuất sắc ở hai mảng nghe nhìn. Các đoạn phim trong game không chỉ được dàn dựng khá công phu mà còn được lồng tiếng hết sức truyền cảm, điều hiếm thấy ở các tựa game trên NDS. Cảnh nền và các nhân vật trong game tiếp tục được thực hiện theo kiểu vẽ tay truyền thống nhưng nhờ độ chi tiết và tính thẩm mĩ cao nên khiến người chơi như đang thưởng thức một cuốn truyện số với nội dung lôi cuốn và độ tương tác khá cao. Âm nhạc trong PLatDB không thay đổi nhiều so với PLatCV trước đây nhưng khá phù hợp và bám sát diễn biến game.

Với nhiều ưu điểm hấp dẫn, Professor Layton and the Diabolical Box sẽ không khó để chinh phục các game thủ yêu thích thể loại giải đố lẫn những ai có máu trinh thám.

ĐẠI NGHĨA



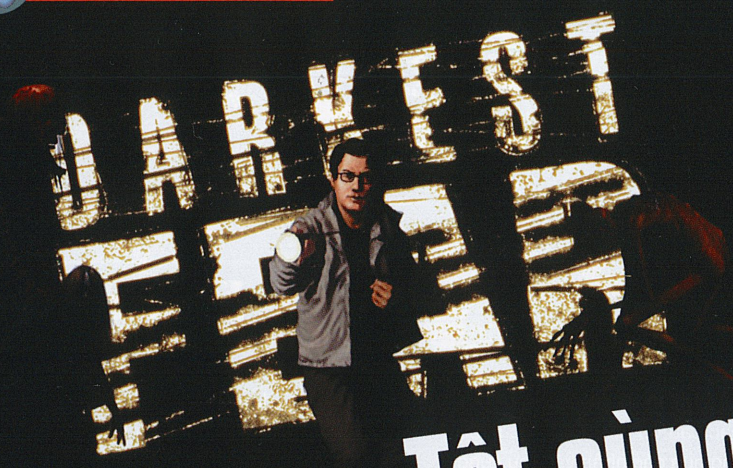


Ưu

- Cốt truyện lôi cuốn.
- Cách chơi hấp dẫn.
- Nhiều giá trị chơi lại.
- Hình âm sống động.

Khuyết

- Một số gợi ý chưa thật hữu ích.



DARKEST FEAR	
PHÁT HÀNH	Rovio
PHÁT TRIỂN	Rovio
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	iPhone
NGÀY PHÁT HÀNH	12/08/2009
ESRB	Mature

Tột cùng sợ hãi

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Bóng tối luôn gợi lên cảm giác sợ hãi, nhất là khi ẩn chứa trong đó những quái vật hung tợn luôn chực chờ xâu xé bạn. Yếu tố này đã được rất nhiều tựa game kinh dị khai thác và nó luôn chứng tỏ được tính hiệu quả của mình trong việc tạo ra bầu không khí rùng rợn đặc trưng. Darkest Fear (DF) cũng lựa chọn cách thức này nhằm tiếp cận các game thủ.

Câu chuyện bắt đầu khi nhân vật chính Thomas Warden nhận được cú điện thoại cầu cứu lúc nửa đêm từ người vợ Susan, một bác sĩ đang làm việc tại bệnh viện Grim Oak. Thomas phải chạy đua với thời gian để giải cứu con gái Helen khỏi các bệnh nhân đang dần biến thành những sinh vật khát máu dưới tác động của một loại virus kỳ lạ. Một mình trong đêm, Thomas phải vận dụng tất cả mọi kỹ năng mà mình có được để tồn tại và giải cứu cho những người thân.

Lựa chọn phong cách phiêu lưu, DF đưa người chơi đến 15 màn chơi tương ứng với 15 khu vực trong bệnh viện. Người chơi có nhiệm vụ di chuyển từ điểm xuất phát của mỗi màn, vượt qua các cạm bẫy và câu đố, để tới đích là cánh cửa dẫn sang khu vực tiếp theo. Nhưng đây là điều không dễ dàng gì bởi bao trùm phần lớn không gian của mỗi khu vực là màn đêm âm u, nơi những sinh vật khát máu luôn ẩn nấp và tìm kiếm cơ hội tấn công bạn. Hãy tránh xa các khu vực này nếu như bạn không muốn bắt gặp màn hình gameover sớm.

Nếu như bóng tối là kẻ thù thì ánh sáng là đồng minh chính của bạn trong DF. Người chơi có thể sử dụng các nguồn ánh sáng cố định từ các cửa sổ hoặc các nguồn sáng linh động như đèn bão, đèn pin hoặc dùng gương phản chiếu để tạo ra những vùng sáng an toàn giúp bạn di chuyển mà không bị quái vật tấn công. Để tăng thêm phần khó khăn, còn có những chìa khóa và cơ quan ẩn mà người chơi phải tìm ra và kích hoạt để mở được cánh cửa, điều không dễ thực hiện khi bạn vừa phải bố trí các nguồn sáng hợp lý vừa tìm cách giải quyết các câu đố này.

DF vận dụng một yếu tố khá hay là việc qua được một màn chơi là chưa đủ mà quan trọng hơn là cứu được bao nhiêu bệnh nhân trong màn chơi đó. Bởi mỗi bệnh nhân cứu được sẽ giúp nhân vật tăng thêm 1 đơn vị HP (sinh mệnh) ở màn tiếp theo, một lợi thế không thể bỏ qua bởi game càng về sau càng khó. Điều kiện giải cứu các bệnh nhân cũng khá đơn giản, chỉ cần tìm ra và tạo các vùng sáng an toàn cho họ là được.

Đồ họa của DF tạo được thiện cảm bởi nhân vật và cảnh nền được thiết kế chi tiết và đẹp mắt. Hiệu ứng ánh sáng lan tỏa trong bóng tối cũng được thiết kế rất tốt. Ngược lại, âm thanh - yếu tố song hành với đồ họa để hình thành nên không khí đặc trưng của các game kinh dị - lại chưa được DF chăm chút lắm phần nào do sự hạn chế trong khả năng trình diễn của các máy ĐTDĐ.

ƯU

- Lối chơi hấp dẫn.
- Đồ họa đẹp mắt.

KHUYẾT

- Chưa khai thác nhiều yếu tố kinh dị.
- Thiếu đầu tư âm thanh.

Có thể xem DF là một tựa game kinh dị hấp dẫn dành cho chiếc máy iPhone nhờ khai thác tốt yếu tố ánh sáng – bóng tối cùng với đồ họa khá đẹp mắt. Nhìn chung DF thể hiện đúng chất của một game kinh dị, chỉ tiếc nỗi sợ hãi chưa được đẩy lên tận cùng do các quái vật chỉ có thể tấn công bạn trong bóng tối mà không thể chạm tới bạn ngoài ánh sáng khiến game giảm bớt độ hồi hộp và kích thích.

TIỂU LÝ

ƯU ĐÃI CHƯA TỪNG CÓ CHO SINH VIÊN – HỌC SINH

Đón chào năm học mới, VinaPhone giới thiệu gói TalkEZ dành cho lớp trẻ với rất nhiều ưu đãi đặc biệt cho Sinh viên và Học sinh trên toàn quốc. Hãy cùng "không ngừng vươn xa" trong học tập vì một tương lai tươi sáng.

TALK STUDENT: dành cho Sinh Viên các trường Đại học, Cao đẳng và Trung học chuyên nghiệp. Nhắn tin nội mạng cực rẻ, chỉ **99 đồng/SMS**. Tặng cước sử dụng **50.000đ/tháng**, giảm 50% cước thuê bao Ringtunes và MCA. Gọi và Nghe mãi mãi.

TALK TEEN: dành cho Học Sinh – Thiếu niên. Nhắn tin nội mạng cực rẻ, chỉ **99 đồng/SMS**. Tặng cước sử dụng **30.000đ/tháng**. Giảm 50% cước gọi trong nước vào giờ ưu đãi (6h-8h, 12h-13h). Gọi và Nghe mãi mãi.

Đăng ký sử dụng tại các cửa hàng của VinaPhone và các Viễn Thông Tỉnh, Thành phố trên toàn quốc.
Quy định sử dụng và chi tiết về các ưu đãi xem tại ***http://www.vinaphone.com.vn*** hoặc gọi ***18001091***

Sản phẩm của VNPT VNPT

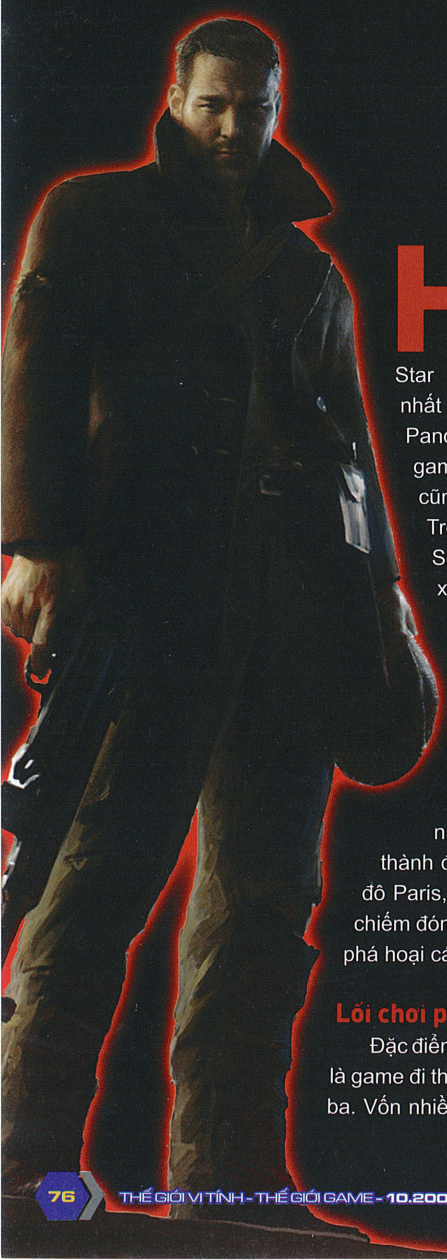
vinaphone
không ngừng vươn xa

Tên game: The Saboteur | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Pandemic Studios | **Phát hành:** Electronic Arts
Dự kiến phát hành: 08/12/2009 | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360, PC

THE SABOTEUR

KẺ PHÁ HOẠI

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

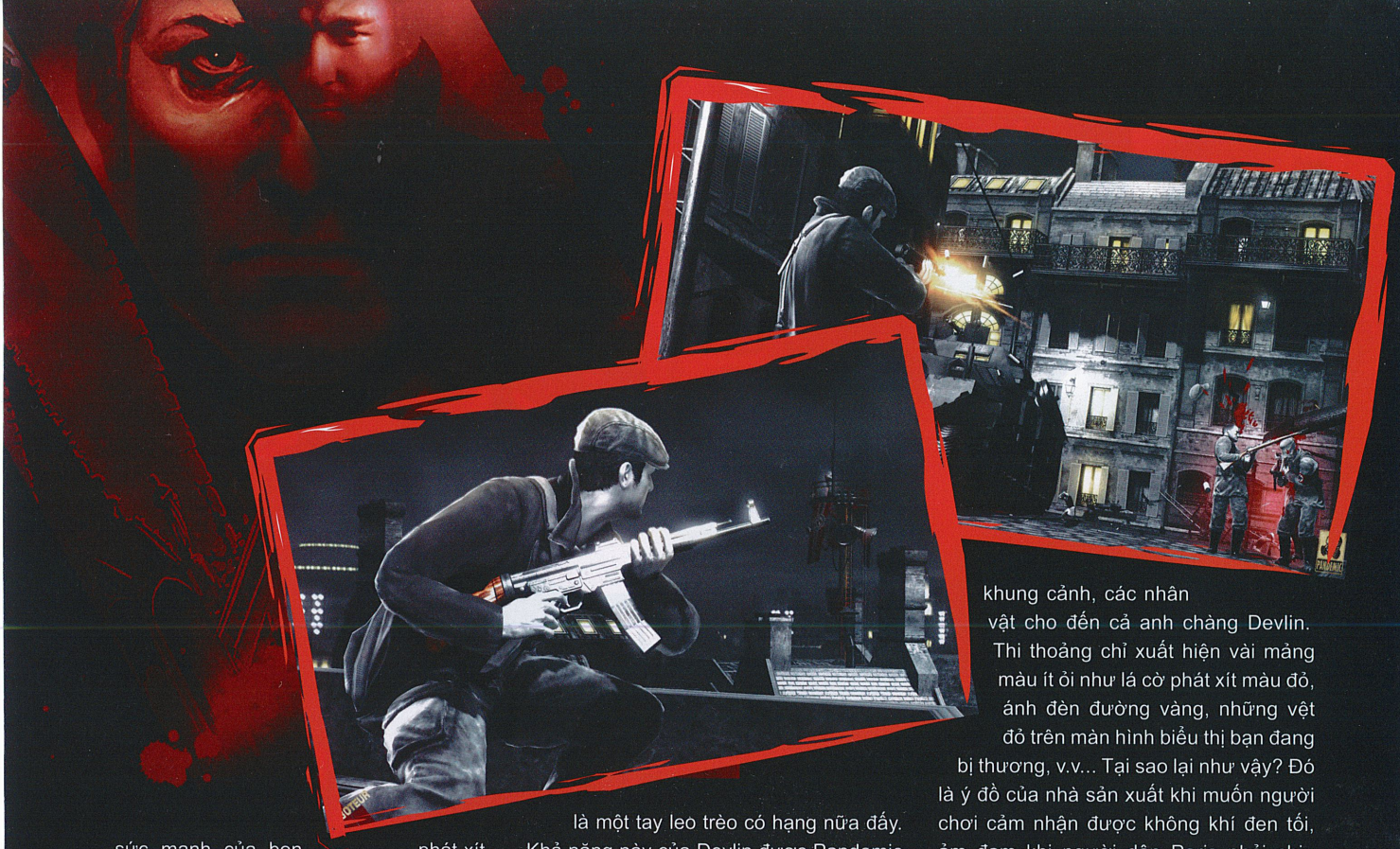


Hãng phát triển Pandemic Studios vốn nổi tiếng với những game mang đề tài chiến tranh, chẳng hạn như Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront hay gần đây nhất là loạt game Mercenaries. Hiện Pandemic đã chuẩn bị hoàn thành tựa game mới nhất có tên The Saboteur, cũng lấy đề tài là Đệ Nhị Thế Chiến. Trong The Saboteur, bạn vào vai Sean Devlin, một vận động viên đua xe người Ai-Len. Sean chỉ là một người dân bình thường, dù biết chủ nghĩa phát xít là tàn ác nhưng anh không hề có lý do để chiến đấu chống lại nó. Mọi chuyện thay đổi hoàn toàn khi một bi kịch xảy đến với Sean, khiến anh nung nấu ý chí trả thù bọn phát xít. Để làm được việc này, Sean gia nhập lực lượng kháng chiến Pháp, trở thành đặc công hoạt động bí mật ngay tại thủ đô Paris, lúc này đã hoàn toàn bị Đức Quốc xã chiếm đóng. Vai trò của Sean là thực thi nhiệm vụ phá hoại các công trình của bọn phát xít.

Lối chơi pha trộn nhiều thể loại

Đặc điểm cơ bản của lối chơi trong The Saboteur là game đi theo thể loại hành động góc nhìn ngôi thứ ba. Vốn nhiều kinh nghiệm với phong cách thế giới mở qua loạt game Mercenaries, nên hãng Pandemic cũng sẽ một lần nữa đưa kiểu chơi này vào The Saboteur. Bối cảnh của game nằm trong phạm vi thành phố Paris. Bạn, trong vai Devlin, được quyền tự do khám phá bất kỳ đại lộ, con phố hay ngõ hẻm nào tùy thích. Hãng Pandemic hứa hẹn game sẽ đem đến cho người chơi một thành phố Paris ảo nhưng cực kỳ giống thật (đương nhiên là Paris thời những năm 1940) với những địa danh nổi tiếng như tháp Eiffel, Khải Hoàn Môn hay thậm chí cả rạp hát "Cối xay gió đỏ" Moulin Rouge lừng danh trong bộ phim cùng tên do nữ minh tinh Nicole Kidman thủ diễn cách đây vài năm.

Nhiệm vụ chính của Devlin trong game là nhận lệnh từ phe kháng chiến Pháp, thực hiện nhiệm vụ phá hoại các công trình, vũ khí của Đức Quốc xã, ám sát các tướng lĩnh quan trọng, hay đánh cắp những món đồ quý giá khỏi tay bọn chúng. Nói chung, công việc của Devlin là trở thành kẻ phá hoại ngầm, nhằm làm giảm



sức mạnh của bọn phát xít, khiến chúng hoang mang sợ hãi. Nói đến đây, ắt hẳn bạn cũng có thể đoán được chắc chắn The Saboteur sẽ tích hợp nhiều tính năng của một game hành động ẩn nấp điển hình. Đúng vậy, Devlin được trang bị những kỹ năng của một điệp viên chuyên nghiệp, như leo trèo, ẩn nấp, hạ thủ đối phương một cách êm thấm. Thậm chí, anh chàng còn có thể cải trang thành lính phát xít bằng cách "chôm" trang phục từ những tên lính bị hạ. Đối thủ trong game được trang bị trí khôn (AI) đủ để báo động ầm ĩ khi thấy bạn có những hành động kỳ lạ như tự nhiên lại chui đi nấp hay vùng bỏ chạy trước mặt chúng. Chỉ khi nào bạn tìm chỗ trú ẩn an toàn, mức độ báo động mới từ từ hạ xuống. Còn không, đối phương sẽ ngày càng huy động thêm lực lượng để đối đầu với bạn. Đỉnh điểm là những tên mật vụ thiện chiến Gestapo sẽ xuất hiện cùng với khinh khí cầu Zeppelin quần thảo ngay trên đầu.

Mặc dù đề cao lối chơi hành động ẩn nấp, nhưng game sẽ hoàn toàn không ép buộc người chơi đi theo khuôn khổ đó. Khi nhận nhiệm vụ, bạn được toàn quyền quyết định thực hiện nó như thế nào. Âm thầm lẻn vào rồi lặng lẽ rút ra, hoặc cứ xách súng vừa xông thẳng đến vừa bắn ầm ầm, hoàn toàn do sự lựa chọn của bạn. Phong cách thế giới mở của game cũng thể hiện hoàn hảo trong lúc này, khi bạn có thể tự mình lựa chọn con đường tùy thích đi đến mục tiêu. Mà bạn biết không, Devlin không chỉ là một tài xế điêu luyện, mà còn là một tay leo trèo có hạng nữa đấy. Khả năng này của Devlin được Pandemic thể hiện không thua kém tí nào so với Altair trong Assassin's Creed. Chỉ cần có những gờ tường, ban công hay chỗ nào bám được, là Devlin có thể thoăn thoắt leo lên đến tận mái nhà. Tất cả các công trình trong thành phố Paris đều có thể leo trèo được. Thậm chí nhà sản xuất còn khẳng định, bạn có thể leo lên cả tháp Eiffel để chiêm ngưỡng thành phố nếu muốn. Kỹ năng leo trèo siêu hạng này sẽ rất hữu ích cho Devlin trong những lúc cần đào thoát nhanh hoặc tìm vị trí thuận lợi để thực hiện những pha bắn tỉa.

Phong cách phối màu đầy nghệ thuật

Đồ họa trong The Saboteur được Pandemic chăm sóc rất kỹ lưỡng, để thành phố Paris trong game xứng đáng với mỹ danh "Kinh đô hoa lệ" của phiên bản ngoài đời thực. Hơn nữa, là một môi trường mở, nên nhiệm vụ biến Paris thành một bối cảnh sống động cũng được nhà sản xuất lưu tâm hàng đầu. Bạn sẽ chứng kiến một thành phố khá nhộn nhịp, với người dân đi lại hai bên đường, cùng những chiếc xe cổ thi nhau vun vút qua lại. Không thể thiếu là những phản ứng của mọi người trước những hành động của bạn: e dè, sợ hãi, hân hoan hay tức giận, tùy theo việc làm của bạn lúc đó. Tuy nhiên, điểm đặc biệt nhất trong đồ họa của The Saboteur chính là màu sắc của game. Sẽ có nhiều lúc bạn thấy game gần như hoàn toàn… đen trắng, từ khung cảnh, các nhân vật cho đến cả anh chàng Devlin. Thi thoảng chỉ xuất hiện vài mảng màu ít ỏi như lá cờ phát xít màu đỏ, ánh đèn đường vàng, những vệt đỏ trên màn hình biểu thị bạn đang bị thương, v.v... Tại sao lại như vậy? Đó là ý đồ của nhà sản xuất khi muốn người chơi cảm nhận được không khí đen tối, ảm đạm khi người dân Paris phải chịu ách cai trị của bọn phát xít.

Có thể nói, The Saboteur hứa hẹn là một game không chỉ hấp dẫn mà còn rất đặc biệt, do kiểu pha trộn nhiều phong cách: hành động, phiêu lưu, ẩn nấp, tự do. Hơn nữa, hình ảnh của game cũng mang một nét độc đáo và nghệ thuật rất riêng. Hy vọng, với trò chơi độc đáo này, hãng Pandemic sẽ lấy lại được danh tiếng của mình, vốn phần nào bị sút giảm sau thất bại của Mercenaries 2. The Saboteur sẽ phát hành vào tháng 12 năm nay, trên PC, Xbox 360 và PS3.

PHƯƠNG MAI

FIFA 10

NHỮNG CẢM NHẬN VỀ BẢN DEMO FIFA 10 HỆ MÁY PC

RẠNG SÁNG NGÀY 11/9/2009 VỪA RỒI, CŨNG GIỐNG NHỮNG NGÀY NÀY CÁCH ĐÂY GẦN 1 NĂM VỀ TRƯỚC, GẦN NHƯ TẤT CẢ CÁC GAME THỦ FIFA VIỆT NAM ĐỀU ĐÃ CÓ MỘT ĐÊM KHÔNG NGỦ ĐỂ CÓ THỂ TẢI VỀ SỚM BẢN DEMO FIFA10.

Những thay đổi đầu tiên của bản FIFA10 demo đến từ màn hình giao diện chính của game, được chia thành các ngăn menu theo thứ tự và cách sắp xếp khác với khuôn mẫu vốn có từ 2 bản game gần đây nhất.

Cũng giống như những bản demo của mọi năm, EA Sports chỉ cho giới game thủ chọn lựa 1 trong số 6 đội bóng tiêu biểu đại diện cho những nền bóng đá mạnh và nổi tiếng. Năm nay, Chelsea, Bayern Munich, Chicago Fire, Marseille, Juventus và đương nhiên là Barcelona – nhà vô địch Champion league vừa rồi là những cái tên được chọn.

Sự xuất hiện bất ngờ nhất có lẽ là của Juventus, Nhờ bổ sung lực lượng và tính truyền thống được giới game thủ mong chờ, cộng với việc AC Milan thi đấu quá bết bát mùa giải vừa rồi, Juventus đã "hất cẳng" đội bóng thành Milano để đại diện cho Seria xuất hiện trong FIFA10 demo.

Đi sâu vào game, sự thay đổi tiếp theo nằm ở chỗ những chiến thuật thi đấu mà giới game thủ đã quen chọn bằng các phím tắt, phím số trên gamepad hay bàn phím nay đã được di chuyển ra giao diện chính và bạn phải mặc định ngay từ đầu, thay vì có thể điều chỉnh tùy thích ngay trong trận đấu. Điều đó có nghĩa trước khi bắt đầu mỗi trận, game thủ cần phải cân nhắc chiến thuật rất cẩn thận, giống như những gì EA Sports đã cảnh báo – FIFA10 sẽ là bản game của những nhà chiến thuật nhiều hơn là dành cho những game thủ có kỹ năng vượt trội.

Về đồ họa, đây cũng mới chỉ là bản demo của game nên chưa thể nói trước được nhiều. Tuy nhiên, đa số giới game thủ Việt Nam khi tiếp xúc với demo FIFA10 đều cho những nhận xét, đánh giá khá quan về đồ họa của game. Vẫn mang current-gen nên không hề có sự ào so với "người anh" FIFA09, là chỉnh sửa thông thường. Không ng vậy, nếu PC của bạn có cấu hình không tốt thì việc chơi những trận đấu trong FIFA10 demo sẽ biến thành một game tương tự như… thời kỳ đồ đá vậy.

Không có sự vượt trội về đồ họa, nhưng những thay đổi về gameplay của FIFA10 nhận được những phản hồi khá tích cực từ giới game thủ. Một số thay đổi đáng chú ý trong FIFA10:

- **Chế độ di chuyển 360 độ:** Nét đặc trưng nhất của FIFA10 được EA Sports giới thiệu rầm rộ khi game mới đang trong thời gian phát triển. Chế độ này cho phép game thủ thoải mái thể hiện những pha "vặn sườn" và qua người đỉnh cao. Hãy tưởng tượng nếu bạn có một bàn tay khéo léo, thì với những Messi hay C.Ronaldo trong game – rất khó nếu có ai muốn lấy bóng từ chân cầu thủ của bạn.
- **Chế độ thăm dò đích thủ:** Trước mỗi trận đấu trong FIFA09, bạn sẽ được làm quen với chế độ Scouting – thăm dò chiến thuật, thực lực, lối chơi điển hình và những cầu thủ quan trọng nhất của đối thủ.
- **Không thể thay đổi quyết định trong mỗi tình huống bóng:** Trong các bản FIFA09 trở về trước, trong mỗi tình huống chuyền hay sút bóng, nếu muốn hủy và thực hiện một đường truyền, cú sút khác bạn chỉ việc làm lại động tác trên gamepad. Nhưng ở FIFA10, bạn chỉ có đúng 1 lần lên lực để cầu thủ thực hiện hành động.
- **Không còn những pha căng ngang thần sầu:** Thứ vũ khí được các game thủ FIFA chuyên nghiệp coi như "bài tủ" mỗi khi thi đấu giờ đã chẳng còn. Với FIFA10, sẽ không có chuyện bạn được chứng kiến những pha căng ngang (2A) thần sầu đến mức…" thần kỳ" và đẹp mắt.
- **Cơ chế vật lý được làm theo hướng nextgen:** Có một sự khác nhau rõ rệt giữa FIFA và Pro Evolution Soccer, trong khi PES dù trên PC hay Console đều mang cho game thủ một cảm giác tương đối giống nhau về cả đồ họa lẫn gameplay thì FIFA ngược lại hoàn toàn. Không ít game thủ quen chơi FIFA bản PC đã phải thốt lên kinh ngạc khi lần đầu tiên "chạm" vào bản game trên PlayStation 3 – gần như là một trò chơi hoàn toàn mới. Nhưng với bản FIFA10 lần này, các bạn sẽ được trải nghiệm đúng gameplay của game thế hệ mới (nextgen), trong lớp vỏ bọc đương đại "currentgen" tương đối nhàm chán!
- **Và những thay đổi nhỏ nhặt khác:** Chế độ ném biên nhanh đã được EA Sports "trang bị" cho FIFA10, tuy nhiên gần như chỉ để khiến game thêm thú vị chứ không tạo được nét khác biệt trong những pha bóng "chớp thời cơ" này như bóng đá đời thực. Cảm giác về sức nặng của quả bóng cũng hơn hẳn các bản FIFA trước. Sự thay đổi về góc nghiêng radar, các cột chỉ số, một vài hoạt cảnh hay những thay đổi nhỏ khác như việc trọng tài chính được gắn thêm… microphone bên tai để trao đổi cùng trợ lý trọng tài hay trọng tài biên có thể phất cờ báo việt vị, thay vì chỉ đứng "làm cảnh" như trước.

Dẫu sao đây cũng mới chỉ là bản demo của game, hy vọng rằng bản FIFA10 chính thức ra mắt tiếp sau đây sẽ thực sự tạo nên bữa tiệc bóng đá cho giới game thủ mộ điệu túc cầu trên khắp thế giới.

TRUNG HIẾU

PlayStation3 "THÂN GẦY" đến VIỆT NAM

MẪU MÁY NÀY CŨNG VỪA ĐẶT CHÂN ĐẾN VIỆT NAM VÀO ĐẦU THÁNG 9/2009.

Tương tự như hai hệ máy PlayStation 2 (PS2) và PlayStation Portable (PSP) trước đây, sau một thời gian ra mắt PlayStation 3 cũng được Sony gia giảm kích thước để tăng tính thẩm mỹ với tên gọi mới PlayStation 3 Slim.

Mẫu máy mới có kích thước nhỏ hơn 33%, nhẹ hơn 36% so với PS3 dày trước đây. PS3 Slim được trang bị ổ cứng 120 GB. Đáng chú ý là khe ổ cứng được dời xuống phía mặt dưới của máy để có thể dễ dàng tháo rời nâng cấp. Hai phím Eject và Power đã được chuyển sang dạng bấm thay vì cảm ứng như trước đây. Ngoài ra thân máy cũng được phủ một lớp nhựa đen nhám thay cho lớp sơn bóng vốn rất dễ bị bám bẩn, in dấu tay như trước đây. Bên cạnh đó, PS3 còn có thể kết nối với các TV Bravia của Sony, cho phép người sử dụng điều khiển máy bằng Remote của TV.

Mặt trước của máy được trang bị 2 cổng USB cho phép các game thủ dùng để xác pin cho tay cầm hoặc gắn các phụ kiện thêm như chuột, bàn phím… Ngoại trừ công tắc nguồn đã được loại bỏ, mặt sau của máy cũng không có nhiều khác biệt với phiên bản PS3 dày trước đây bao gồm một cổng cung cấp nguồn (AC), AV, Digital, HDMI, LAN. Máy cũng được tích hợp sẵn chuẩn WiFi 802.11b/g cho phép các game thủ có thể kết nối với Internet không dây khá dễ dàng bên cạnh cổng LAN đã đề cập.

Phụ kiện đi kèm máy bao gồm 1 dây nguồn Ac, 1 cáp AV, 1 cáp USB, sách hướng dẫn và đặc biệt là tay cầm không dây Dual Shock 3 thay vì SixAxis như trước đây. Do vậy các game thủ sẽ không phải bỏ thêm khoản phí không cần thiết chỉ để thưởng thức tính năng rung của tay cầm.

PlayStation 3 Slim cũng không chơi được những game PS2. Để thưởng thức những game PS1 bạn phải trả phí và tải chúng từ PlayStation Nework vốn tích hợp sẵn phần mềm giả lập. Để có thể thực hiện thành công lần giảm cân này, cấu trúc của máy cũng được thiết kế lại hoàn toàn từ bộ nguồn đến hệ thống làm mát. Bộ vi xử lý (CPU) mới của PS3 Slim được xây dựng trên công nghệ 45nm chạy cùng tốc độ với PS3 cũ nhưng kích thước nhỏ và tiết kiệm năng lượng hơn trước đến 30%.

Hiện giá bán của mẫu máy mới này tại Việt Nam tại thời điểm thực hiện bài viết này là 6,9 triệu đồng (giá này có thể thay đổi vì những lý do khách quan khác nhau).

ƯU: - Thiết kế đẹp, sang trọng.
- Ổ cứng dung lượng lớn dễ thay thế, nâng cấp.
- Tiết kiệm điện năng nhiều hơn trước đây.

THANH HẰNG

Liên hệ:
Cửa hàng Halo 82 Pasteur, Q.1, TP. HCM. ĐT: (08) 39141494 - 38218361

Tốc độ. Thuần túy và đơn giản

Ổ Cứng Máy Tính Để Bàn
WD Caviar® Black™

Giải pháp nào cho những PC luôn chạy hết công suất hoặc máy tính game vận hành ngày đêm? Chính là WD Caviar Black với hai bộ xử lý, bộ đệm cache 32MB và dung lượng lên đến 1TB. Vận hành cực mát. Công nghệ đầu đọc không chạm. Tính năng chống rung hoàn hảo. Cùng với thời hạn bảo hành 5 năm. Tốc độ quay 7200 RPM không gì kiềm chế. Giải pháp vô cùng hoàn hảo đối với người dùng đam mê tốc độ.

Sức mạnh của sự lựa chọn, chất lượng của WD

WD Western Digital®

Western Digital, WD, logo WD, WD Caviar và Put Your Life On It là các thương hiệu đã đăng ký tại Hoa Kỳ và các quốc gia khác; Black là thương hiệu của Tập Đoàn Western Digital Technologies. Các thương hiệu khác có thể được đề cập ở đây là tài sản của các pháp nhân khác. Thông số kỹ thuật của sản phẩm có thể thay đổi mà không cần thông báo. © 2008, Tập Đoàn Western Digital Technologies. Bảo lưu mọi quyền. Một gigabyte (GB) = một tỉ byte. Một terabyte (TB) = một nghìn tỉ byte. Tổng dung lượng có thể truy xuất thay đổi tùy vào môi trường vận hành.

Sàn đấu RỘNG

HANNS.G_HI221 22"

HANNSPREE HF257 25"

HP 2009F 20"

HP 2309M 23"

HP COMPAQ PRESARIO Q2009 20"

LCD màn hình rộng (widescreen) lại có kích thước lớn là ước mơ của nhiều game thủ khi muốn "soi" từng ngóc ngách của kẻ thù hay có thể chinh chiến trên nhiều tài khoản game (account) cùng lúc. Hơn thế nữa, những LCD khung rộng này còn mang đến giải pháp tối ưu để bạn giải trí sau những giờ "cày" game vất vả trong thời màn hình độ nét cao (HD). Năm màn hình được giới thiệu đợt này gồm 2 LCD kích thước 20" (HP 2009f, Compaq Presario Q2009), Hanns.G Hi221 22", HP 2309m 23" và tân binh Hannspree HF257 "khủng" với kích thước 25", trong đó, chỉ có HP 2309m 23" và Hannspree HF257 hỗ trợ độ phân giải Full HD (1920x1080).

Mang phong cách lịch lãm và sang trọng, lại đậm chất game, năm màn hình thử nghiệm đều sử dụng tông đen tuyền từ khung hình cho đến chân đế, chỉ riêng 2 anh em y hệt nhau HP 2009f và HP 2309m thiết kế chân đế bạc kết hợp màn hình công nghệ hấp thụ ánh sáng (màn hình gương) sành điệu. Chú trọng đến giải trí, các màn hình đợt này đều được tích hợp loa ngoài để bạn khỏi phải gắn thêm loa cho máy tính. Hai màn hình hỗ trợ độ phân giải Full HD (1920x1080) HP 2309m 23" và Hannspree HF257 đều được tích hợp thêm các ngõ HDMI hỗ trợ việc xuất hình ảnh độ nét cao.

Nhắm đến nhu cầu giải trí cao cấp, các LCD khung rộng cũng được ưu tiên trang bị các thông số kỹ thuật khá hấp dẫn. HP 2309m và Hannspree HF257 hỗ trợ độ phân giải 1920x1080. Trong khi đó, các màn hình 20" của HP (HP 2009f và Compaq Presario Q2009) tự tin ở độ phân giải 1600x900, còn Hanns.G Hi221 thích hợp với độ phân giải 1680x1050. Các màn hình đều được trang bị độ sáng phổ biến hiện nay 300cd/m^2. Đặc biệt, ở độ tương phản, 2 màn hình Hanns.G Hi221 và Hannspree HF257 vượt lên với độ tương phản động đạt 15000:1, ba màn hình còn lại đạt độ tương phản 1000:1 đến 3000:1. Công suất loa của các màn hình cũng khác nhau, HP 2009f và HP 2309m tự tin với dàn loa có công suất lớn hơn 2Wx2, các màn hình còn lại trang bị loa có công suất trung bình 1Wx2.

Với kiểu dáng đẹp cùng các thông số kỹ thuật ấn tượng, loạt màn hình này tự tin tham gia các thử nghiệm về chất lượng hình ảnh của Test Lab. Đặc biệt, nhờ công nghệ hấp thụ ánh sáng, 2 màn hình gương HP 2009f và HP 2309m còn tạo độ trong và sâu cho hình ảnh. Để hỗ trợ cho từng mục đích hiển thị hình ảnh, các màn hình HP đưa ra các chế độ tối ưu Movie/Photo/Gaming/Text/Custom, còn hai màn hình Hannspree HF257, Hanns.G Hi221 lại hiển thị hình ảnh qua 4 chế độ Warm/Natural/Cool/User.

Các LCD còn tỏ ra xuất sắc trong việc xem DVD hay phim HD. Những đoạn phim hành động thể hiện thật "đã mắt", hình ảnh nét, màu tự nhiên không xuất hiện dừng hình hay bóng ma. Đặc biệt, Hannspree HF257, HP 2309m với lợi thế Full HD kết hợp màn hình gương, đã thể hiện tuyệt vời đoạn phim độ nét cao Little Chicken trong thử nghiệm: hình ảnh sống động, rất trong và tự nhiên. Vào trận với các game từ nhẹ cân đến nặng ký, các màn hình đợt này đều giúp game thủ nhập vai xuất sắc trong các trận chiến. Bạn sẽ hoàn thành vai Alex Mercer đương đầu với

mọi đối thủ và chiêm ngưỡng hòn đảo Manhattan thật sinh động trong game "người đột biến" Prototype. Tuy mỗi thời điểm trong game đều có số lượng vật thể xuất hiện rất lớn, tốc độ cao nhưng nhờ có thời gian đáp ứng nhanh từ 2ms đến 5ms, các màn hình đều thể hiện tốt hình ảnh mà không để lại bóng ma, vết chuyển hình. Các game thủ mê game bắn súng cũng có thể thỏa sức thực hiện những cú vẩy súng bắn tỉa AWP tuyệt chiêu của mình để chiến thắng trong CounterStrike nhờ không gian rộng và sắc nét của những LCD này. Màu sắc game được thể hiện phong phú, sinh động. Tuy nhiên, ở 2 màn hình Hannspree HF257, Hanns.G Hi221, bạn nên điều chỉnh độ sáng để mang lại độ tươi sáng cho khung cảnh. Chất lượng âm thanh của các màn hình chỉ dừng lại ở mức độ không chuyên. Riêng HP 2009f và HP 2309m cho âm khá hay, ấm, mặc dù âm lượng hơi nhỏ. Menu OSD của các màn hình đều súc tích, dễ sử dụng và hỗ trợ nhiều thứ tiếng. Các màn hình của HP còn hỗ trợ chức năng tiết kiệm năng lượng Saver Power, kích hoạt ngay trong menu OSD.

Nếu bạn muốn có một phòng game "prồ" với không gian dư giả, thì những màn hình khung rộng này sẽ đáp ứng tốt nhu cầu. Giá HP 2009f: 2.764.000 đồng, Compaq Presario Q2009: 2.657.000 đồng, Hanns.G Hi221 22": 3.350.000 đồng, HP 2309m 23": 4.387.000 đồng và Hannspree HF257: 6.500.000 đồng. Màn hình HP được bảo hành 1 năm, Hanns.G Hi221 và Hannspree HF257 được bảo hành 3 năm.

NHƯ LÊ

Liên hệ:

HP: HP Việt Nam - (08) 3823 4151

TIE: TP.HCM - (08) 3833 0855 / Hà Nội - (04) 3771 2777

CHUỘT "CHIẾN" CHO PS3 FRAGFX

Không ít game thủ trên PC khi trải nghiệm các game hành động góc nhìn thứ nhất trên console như Halo 3, Killzone 2, Call of Duty 4...than phiền về cách điều khiển hồng tâm vũ khí thông qua hai phím analog không nhạy, thuận tiện bằng chuột và bàn phím ngay cả khi họ đã bỏ ra nhiều thời gian để làm quen. Mặt khác, không phải tựa game nào cũng hỗ trợ tốt chuột và bàn phím thông qua giao tiếp USB trên console như trò chơi Unreal Tournament 3 (phiên bản dành cho PS3). Thấu hiểu được nhu cầu chính đáng này, SplitFish - hãng sản xuất phụ kiện trên console có trụ sở chính đặt tại Thụy Sĩ cho ra đời chú chuột FragFX, chuyên dụng cho các game hành động góc nhìn thứ nhất trên PS3.

Do được bố trí đầy đủ phím bấm để có thể hoạt động tương tự như tay cầm Dual Shock 3/Six Axis nên FragFX có thiết kế khá đặc biệt so với những chú chuột bạn vẫn thường thấy.

Sản phẩm được cấu tạo thành hai phần riêng biệt nhưng chỉ chiếm dụng một cổng USB trên PS3 do cả hai đều sử dụng chung một dây nối. Dây nối này cũng tương đối dài (hơn 3m) giúp người sử dụng có thể đặt thiết bị ở vị trí yêu thích dễ dàng hơn. Đi kèm với sản phẩm, các game thủ còn được tặng thêm một miếng lót chuột khá bắt mắt.

Phần một của thiết bị có ngoại hình không khác gì các chú chuột thông dụng trên PC. Nhưng ngoài ba phím cơ bản (trái, phải, giữa), thân trái của chuột là các phím X, O, tam giác và vuông. Phần còn lại của sản phẩm có ngoại hình tương đối giống với Nunchuk của máy Wii. Phần này bao gồm một phím analog, D-pad và PS, trên thân phải còn có một bánh xe số giúp bạn có thể chỉnh độ nhạy của chuột ngay trong quá trình sử dụng nên rất cơ động.

Thử nghiệm FragFX với các game hành động đang ăn khách hiện nay như Resistance 2, Killzone 2 cho thấy sản phẩm hoạt động khá tốt. Việc thực hiện các cú headshot không còn là mối bận tâm lớn với các game thủ do việc di chuyển hồng tâm của vũ khí dễ dàng hơn nhiều so với việc dùng analog như trước. Nhìn chung đây là chú chuột đáng đầu tư nếu bạn muốn có cảm giác điều khiển các game hành động góc nhìn thứ nhất trên PS3 quen thuộc như trên PC.

NGỌC TRINH

GIÁ THAM KHẢO: 1.700.000 đồng

CỬA HÀNG THAM KHẢO: **MiMi Games** 55A – 114 Pasteur, Q.1, TP.HCM

ĐT: (848) 39140594 - 39140595 - 39140890 - 38211313

Bạn có thể vừa chơi game vừa thưởng thức những bộ phim HD rõ và đẹp.

Thỏa mãn "tín đồ" HD

Xu hướng xem phim HD (High-Definition) đang ngày càng phổ biến trong xã hội. Tuy nhiên, để có được dàn máy có thể xem phim HD, bạn phải bỏ ra một chi phí khá lớn để sắm đầu đĩa blu-ray hoặc dàn HTPC (Home Theater PC) cấu hình "khủng". Đầu đa phương tiện hỗ trợ xem phim HD từ đĩa cứng ra đời đã đáp ứng "cơn ghiền" của những "con nghiện" này.

Đầu đa phương tiện A.C.Ryan ACR-PV73100 (hay còn gọi là Playon!HD) hỗ trợ xem hình, nghe nhạc, nghe Internet radio, xem phim HD độ phân giải lên đến 1080p. Khoác lớp áo ngoài màu đen tuyền, "hợp tông" với hầu hết các thiết bị nghe nhìn, hẳn Playon!HD sẽ góp phần mang lại sự sang trọng cho dàn máy nghe nhìn trong phòng khách mọi gia đình.

A.C.Ryan Playon!HD cung cấp hầu như đầy đủ các ngõ ra video cũng như audio, giúp người dùng có nhiều lựa chọn kết nối đến các thiết bị nghe nhìn. Các cổng kết nối được bố trí phân nhóm hợp lý ở mặt sau thiết bị, có ghi chú rõ ràng, ngay cả người dùng "nghiệp dư" cũng có thể lắp đặt dễ dàng. Thiết bị hỗ trợ các ngõ ra coaxial, optical, HDMI v1.3, composite và component. Playon!HD sử dụng nguồn từ adapter DC 12V đi kèm. A.C.Ryan Playon!HD hỗ trợ đĩa cứng gắn trong loại 3,5" chuẩn SATA/ SATA2, dung lượng lên đến 1,5TB. Phiên bản Playon!HD mà Test Lab thử nghiệm được tích hợp đĩa cứng SATA dung lượng 500GB.

Đầu đa phương tiện Playon!HD có thể kết nối trực tiếp với máy tính qua cổng USB (đầu cắm chuẩn B) nằm bên hông. Thiết bị cũng cung cấp hai cổng USB 2.0 (đầu cắm chuẩn A) hỗ trợ kết nối với các thiết bị lưu trữ ngoài. Bên cạnh đó còn có khe đọc thẻ nhớ, hỗ trợ các loại thẻ SD/ SDHC/ MMC/ MS/ MS Pro, cho phép người dùng duyệt các tập tin đa phương tiện trực tiếp từ thẻ nhớ của máy quay phim, máy ảnh số, điện thoại di động… Ngoài ra, Playon!HD cũng hỗ trợ kết nối mạng có dây và mạng không dây chuẩn 802.11b/g/n (qua thiết bị kết nối không dây USB đi kèm). Khi đó, Playon!HD có thể đóng vai trò như một đĩa cứng mạng NAS (network-attached storage). Đồng thời, nhờ hỗ trợ tính năng UPnP (Universal Plug and Play), Playon!HD có thể kết nối với máy tính hoặc các máy chơi game như XBOX, Play Station 3,… để truyền trực tuyến các tập tin đa phương tiện.

Được quảng cáo là Playon!HD có thể phát đa số định dạng phim HD phổ biến hiện nay, Test Lab đã "ưu tiên" thử nghiệm trước chức năng xem phim HD bằng bộ phim hoạt hình Little Chicken định dạng MKV, độ phân giải Full HD 1080p. Hình ảnh cho ra trên màn hình LCD Hannspree 25" hỗ trợ Full HD (kết nối với Playon!HD bằng cáp HDMI đi kèm) khá đẹp, rõ nét và mượt; phụ đề (định dạng SRT) tiếng Việt Unicode UTF-8 hiển thị tốt, font chữ mặc định to, dễ đọc. Playon!HD hỗ trợ các định dạng video AVI/ MKV/ TS/ TP/ TRP/ M2TS/ MPG/ MP4/ MOV/ M4V/ VOB/ ISO/ IFO/ DAT/ WMV/ ASF/ RM/ RMVB/ FLV; các định dạng phụ đề SRT/ SMI/ SSA/ IDX/SUB/ SUB; các chuẩn video codec MPEG-1/ MPEG-2/ MPEG-4 SP/ASP/AVC (H.264)/ XviD/ DivX/ WMV9/ RealVideo 8/9/10.

Chuyển sang thử nghiệm xem slideshow hình ảnh, Playon!HD thể hiện tốt việc trình diễn các định dạng ảnh JPEG độ phân giải cao/ BMP/ GIF/ TIF/ PNG. Test Lab cũng thử nghiệm chức năng phát nhạc và nhận thấy Playon!HD hỗ trợ hầu hết các định dạng âm thanh như MP3/ WMA/ AAC/ FLAC/ WAV/ OGG Vorbis/… Chức năng nghe Internet radio được truyền khá tốt qua đường truyền ADSL.

Với chiếc điều khiển từ xa A.C.Ryan đầy đủ các phím chức năng trên tay, bạn có thể ngồi "chễm chệ" một chỗ xem slideshow hình, nghe các bài hát yêu thích, thậm chí có thể thưởng thức hết bộ phim này đến phim khác mà không cần phải "đi tới đi lui" thay đĩa như khi xem bằng đầu đĩa dân dụng.

Mức giá hợp lý 4.320.000 đồng/ bảo hành 1 năm, khuyến mãi chép phim miễn phí, các "tín đồ" HD chỉ việc mang A.C.Ryan Playon!HD về nhà, kết nối với tivi LCD hay plasma và dàn âm thanh là có thể thưởng thức những bộ phim HD hoành tráng và hấp dẫn.

HUY THẮNG

Liên hệ: **VERN**: TP.HCM - (08) 3825 7228 / Hà Nội - (04) 3537 6887

Album số cho GAME THỦ

TRANSCEND
T.PHOTO 810

Sau những pha game căng thẳng, hấp dẫn, bạn vẫn muốn tái hiện lại ảnh chụp màn hình (screenshot) những trận đánh đẹp, những poster game hoành tráng ngay trên bàn của mình? Hai khung hình số Transcend PF730 và T.photo 810 sẽ đáp ứng mong muốn của bạn.

TRANSCEND PF730

Giống nhau cách phối màu thanh lịch và sang trọng, hai khung hình sử dụng tông đen bóng (mặt trước) kết hợp với trắng sữa (mặt sau). Khung viền có dấu ấn riêng: PF730 dùng các họa tiết nổi còn T.photo 810 nhấn duyên dáng các hạt pha lê ở 2 góc đối diện. Trong khi PF730 bố trí các nút điều khiển và nút nguồn ở mặt sau, T.photo 810 đưa nhóm nút cảm ứng hiện đại ra phía trước và đặt dưới khung hiển thị.

Ngoài bộ nhớ trong dung lượng 2GB, khung hình còn tích hợp đầu đọc thẻ nhớ, cổng USB để nhập hình ảnh, video từ những thiết bị lưu trữ ngoài. PF730 được trang bị 2 khe cắm thẻ nhớ hỗ trợ các loại SD/SDHC/MMC, MS; trong khi đó, T.photo 810 lại tích hợp 3 khe cắm hỗ trợ thẻ nhớ CF/MicroDrive, SD/MMC, MS. Loa tích hợp vừa đủ cho nhu cầu nghe nhạc trong lúc xem hình và T.photo 810 có thêm ngõ headphone. Hai khung hình có thể đặt ngang hoặc đứng (chân đế linh hoạt tương ứng) và hình được tự động xoay.

Tuy có kích thước khung hình khác nhau (PF730 7" và T.photo 810 8"), nhưng cả hai đều hiển thị hình ảnh ở cùng độ phân giải 800x600 và cung cấp các chức năng giải trí như: nghe nhạc (hỗ trợ dạng tập tin MP3, WMA, WAV), xem video (định dạng AVI, MOV, MPG, MP4, 3GP), và xem hình ảnh dạng JPEG hay BMP (đối với T.photo 810)... Chúng có thể trở thành cuốn lịch bàn xinh xắn, hiện đại với đầy đủ chức năng hiển thị ngày giờ, báo thức cho các game thủ hay thức khuya và dễ ngủ "nướng".

Trong thử nghiệm, các khung hình đều thể hiện tốt các chức năng. Các đoạn phim "demo" game hay các poster đều được hai khung hình thể hiện một cách tự nhiên, sống động. Tuy nhiên, nhờ khung hình lớn hơn, bạn sẽ "đã mắt" hơn với T.photo 810. Với 3 chế độ màu sắc tối ưu Vivid/Natural/Standard, hai khung hình thể hiện màu sắc tự nhiên, phong phú; hình ảnh khá chi tiết, mịn màng. Bạn có thể cài đặt để khung hình hiển thị hình ảnh theo dạng Slide Show (có thể thiết lập thời gian chuyển hình từ 5 giây đến tối đa 30 giây) cùng với nhiều hiệu ứng đi kèm. Nhiều chủ đề thân thuộc như Noel, Halloween, Valentine's Day, Chúc Mừng Năm Mới sẽ tạo thêm nét sống động cho khung hình. Khi cắm các thiết bị lưu trữ (thẻ nhớ, bút nhớ USB), khung hình sẽ tự tìm đến thư mục có tập tin hình ảnh, âm nhạc và hiển thị tự động ngay lập tức. Khung hình chơi video khá ấn tượng, hình ảnh rõ, không có hiện tượng dừng hình hay xuất hiện bóng ma. Các nút điều khiển cảm ứng của khung hình T.photo 810 khá nhạy, nhưng việc hiện nhãn nút trong khung hình dễ khiến người dùng nhầm lẫn mà nhấn vào đấy. Bình thường bạn sẽ không nhìn thấy các nút cảm ứng, chỉ khi vuốt nhẹ viền dưới của khung hình, đèn LED chỉ dẫn điểm cảm ứng mới bật lên. Với T.photo 810, bạn còn có thể vừa xem "album" vừa nghe radio ở dải băng tần từ 87.5MHz đến 108MHz, âm thanh rõ ràng, mạch lạc.

Mặc dù hệ thống loa tích hợp có chất lượng chưa thật tốt, nhưng những gì mà Transcend PF730 và T.photo 810 mang lại ở chất lượng hình ảnh và tính năng cũng đáng để bạn quan tâm và lựa chọn.

Giá Transcend PF730 : 2.896.000 đồng ; Transcend T.photo 810 : 3.946.000 đồng, bảo hành 1 năm.

NHU NGUYỄN

Liên hệ: **Diệp Khánh**: (08) 3835 0302; **FPT Phân Phối: Hà Nội** - (04) 3730 1518 / **TP.HCM** - (08) 3933 0999; **Vĩnh Trinh**: (04) 3942 3558

"Trinh sát" hay "Bắn tỉa"?

STORM SNIPER

STORM SCOUT

Tiếp nối sự thành công của HAF 922, Cooler Master giới thiệu dòng sản phẩm Storm với 2 đại diện là Sniper và Scout đến giới game thủ. Thùng máy thiết kế tinh xảo, kết cấu chắc chắn, bên trong thoáng và "ngăn nắp" hơn nhờ cáp nguồn, cáp dữ liệu được bó gọn gàng. Ngoài ra, thiết kế dạng lưới tổ ong kết hợp với hệ thống tản nhiệt sử dụng quạt làm mát loại lớn tại các "điểm nóng" BXL, ổ cứng, card đồ họa giúp không khí lưu chuyển dễ dàng, hạn chế sự gia tăng nhiệt độ của các linh kiện phần cứng. Khóa an toàn Storm Guard, đặc trưng của sản phẩm dòng Storm, giúp bảo vệ các thiết bị chơi game không bị thất lạc. Phụ kiện đi kèm hỗ trợ những cấu hình phần cứng sử dụng ổ cứng SSD (solid state drive) kích thước 2,5", 1,8".

Storm Sniper

Được xếp vào dòng mid-tower (kích cỡ tầm trung) nhưng Sniper thuộc dạng "ngoại hạng" với kích thước đến 57x26x55cm, nặng 10,6kg. Toàn bộ thùng máy (cả phụ kiện và ốc vít) của "lính bắn tỉa" được "ngụy trang" bằng tông đen trung tính. Bảng điều khiển gồm các nút nguồn (power), khởi động nóng (reset), nút điều chỉnh tốc độ quạt cùng các ngõ giao tiếp USB, eSATA, IEEE 1394, ngõ cắm micro và audio chuẩn HD/AC'97 được dời lên nóc thùng máy. Để tránh tình trạng vô ý khởi động lại máy tính, nút reset thiết kế chìm và khá nhỏ. Mặt sau có đến 2 vị trí dành riêng cho ống dẫn chất lỏng của tản nhiệt nước. Nắp trái là một cửa sổ trong suốt loại lớn cho phép quan sát các phần cứng bên trong.

Do có ưu thế về kích thước nên bên trong thùng máy khá thoáng, không vướng víu khi thao tác; ngay cả với cấu hình thử nghiệm sử dụng 2 card đồ họa NVIDIA Geforce GTX 275 (ID: A0908_43). Bộ nguồn được dời xuống đáy thùng, có thể tận dụng làm quạt hút đưa khí nóng ra ngoài và giúp thùng máy cân bằng hơn. Hệ thống tản nhiệt cho phép gắn đến 5 quạt làm mát kích thước khác nhau, có thể nút điều chỉnh tốc độ nhờ sử dụng đường cấp nguồn riêng. Mặc định Sniper được trang bị sẵn 2 quạt 200mm (1 trước, 1 trên nóc) tốc độ đạt 1000rpm (vòng/phút) và mặt sau 1 quạt 120mm tốc độ 1.200rpm.

Storm Scout

Scout thuộc dòng mid-tower, thiết kế tinh xảo, cứng cáp, sử dụng tông đen mạnh mẽ cho toàn bộ thùng máy, các phụ kiện và cả ốc vít cùng khóa an toàn Storm Guard bảo vệ thiết bị chơi game. Để tăng tính thẩm mỹ, nắp trái thùng là 1 cửa sổ trong suốt để "khoe" cấu hình phần cứng bên trong. Các nút power, reset, nút mở/tắt đèn LED và ngõ giao tiếp cũng được dời lên nóc thùng máy. Nút reset khá nhỏ và chìm bên trong bảng điều khiển. Chân đế bằng nhựa, nhỏ gọn nhưng vẫn đủ giúp thùng máy đứng vững, vị trí bộ nguồn cũng được dời xuống đáy thùng.

Gọn gàng và mạnh mẽ, khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng của Scout không hề kém so với Sniper. Mặt trước có 5 khoang gắn ổ đĩa 5¼", 5 khoang 3½" và 8 khe gắn card mở rộng. Điểm cần lưu ý khi thiết lập đồ họa SLI hoặc Crossfire là thùng máy không thể gắn được 2 card đồ họa kích thước "full size" do giới hạn về chiều dài. Vì vậy Test Lab chỉ sử dụng 1 card đơn NVIDIA Geforce GTX 275 cho cấu hình thử nghiệm. Hệ thống tản nhiệt của Scout có thể gắn tối đa 5 quạt làm mát loại 140mm và 120mm. Mặc định chỉ gắn sẵn 2 quạt 140mm (1 trước, 1 trên nóc) tốc độ 1.000rpm và mặt sau 1 quạt 120mm tốc độ 1.200rpm.

Thử nghiệm tiến hành liên tục 4 giờ trong môi trường 28 độ C và ghi nhận kết quả bằng tiện ích HWMonitor. Chế độ thử nghiệm gồm chạy không tải, sử dụng phép thử đồ họa 3DMark 06 với thiết lập đồ họa mức cao nhất 8xAA, 16xAF, độ phân giải 1280x1024x32bit và "ép" BXL bằng phần mềm Primer95. Thiết kế hợp lý và bố trí quạt làm mát loại lớn tại các "điểm nóng", cả 2 "chú lính" giữ các linh kiện phần cứng luôn mát mẻ và ổn định mà không gây ồn ào. Cụ thể với Sniper, dù nhiệt độ GPU tăng đáng kể từ 51 độ C (chế độ không tải) lên đến 92 độ C (trong phép thử đồ họa 3DMark 06) ảnh hưởng không đáng kể đến nhiệt độ bên trong thùng máy; chỉ dao động ở mức 36-38 độ C trong cả 3 phép thử. Tương tự với Scout, nhiệt độ bên trong thùng máy cũng dao động ở mức 35-36 độ C trong suốt quá trình thử nghiệm; thấp hơn 1 chút so với Sniper do được "chấp" 1 card đồ họa. Ngoài ra, Test Lab cũng nhận thấy nhiệt độ phần cứng và bên trong thùng máy cũng giảm nhanh chóng sau mỗi chế độ thử nghiệm kết thúc.

ĐÔNG QUÂN

CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM: BMC Abit AW9D-Max, BXL Intel P4 EE 955 (3,46GHz, FSB 1066MHz), bộ đôi card đồ họa nVidia Geforce GTX 275 (không thiết lập Crossfire), DDR2-SDRAM Corsair XMS2 Xpert 2x1024MB bus 800MHz, ổ cứng SATA2 2x160GB, ổ DVD-ROM 16X. Nguồn Cooler Master RS-850-EMBA 850w.

Storm Sniper giá 3.745.000đ. Storm Scout giá 2.069.000đ. Bảo hành 1 năm.

Liên hệ:

Alpha - 121 Lê Thị Riêng, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM. ĐT: (08) 3925 0719

Hội chuột "không đuôi"

So với tháng rồi (ID: G0908_75), hội chuột "không đuôi" đa dạng hơn với các chú "tí" đến từ Genius, Nortek và Targus. Tuy khác nhau về hình dạng, kích thước và cả một số đặc tính kỹ thuật nhưng theo đúng "tiêu chí" của hội, các chú chuột đều sử dụng công nghệ không dây để kết nối với máy tính. Điểm hạn chế của chuột "không đuôi" là độ trễ cao hơn so với chuột "có đuôi" nên không thích hợp cho những game bắn súng FPS hoặc những pha hành động tốc độ cao.

Nortek Activo Nano WL, Targus AMW46AP, Targus AMW47AP

Nortek Activo Nano WL, Targus AMW46AP và AMW47AP thuộc dòng mini nhỏ gọn, thích hợp cho người dùng có cỡ tay nhỏ nhắn. Activo Nano WL mang dáng hiện đại với những đường cong vát xuôi về bên phải. Targus AMW46AP và AMW47AP thiết kế gọn gàng, đầy đặn tạo độ ôm khít lòng bàn tay. Các sản phẩm đều hỗ trợ tính năng tiết kiệm năng lượng, tự tắt nguồn khi không sử dụng và nút mở/tắt nguồn ở mặt dưới, thuận tiện hơn khi di chuyển. Đặc biệt 2 chú chuột Targus có thời gian dùng pin rất lâu, lên đến 12 tháng (thông tin NSX). Activo Nano WL có 2 phím chức năng tương ứng với Back, Forward, 1 phím để thay đổi nhanh độ phân giải và đèn LED cảnh báo khi pin gần hết. Về mặt công nghệ, 3 chú chuột dùng công nghệ sóng Radio, bộ thu nhận tín hiệu USB receiver với nhiều kích cỡ và tầm hoạt động khác nhau. Activo Nano WL hoạt động tốt trong khoảng từ 10m, Targus AMW46AP, AMW47AP là 15m. Cùng sử dụng công nghệ cảm biến quang đạt 1.000dpi nhưng 2 chú chuột của Targus hoạt động nhạy hơn, trỏ chuột di chuyển mượt hơn. Thử nghiệm cho thấy cả 3 chú "tí" có độ trễ khá thấp, trỏ chuột trên màn hình đáp ứng gần như tức thời mỗi khi di chuyển chuột.

Nortek Activo Nano WL giá 460.000đ, bảo hành 12 tháng. Targus AMW46AP giá 535.000đ, Targus AMW47AP giá 446.000đ, bảo hành 36 tháng.

Nortek Evo WL, Nortek Tecno WL, Nortek Egos 8 WL

Nortek Evo WL, Tecno WL, Egos 8 WL có kích thước tương đối lớn, sử dụng 2 pin AAA. Evo WL, Tecno WL khoác bộ cánh bạc viền đen, thiết kế đối xứng dạng vòm ôm gọn tay trong khi Egos 8 WL thích hợp cho người dùng thuận tay phải với những đường cong vát xuôi về bên phải. Tecno WL và Egos 8 WL bổ sung 2 phím chức năng tương ứng với Back, Forward và 1 phím để thay đổi nhanh độ phân giải. Ngoài ra, Tecno WL và Egos 8 WL được thiết kế nút tắt mở/tắt nguồn ở mặt dưới nhằm tiết kiệm năng lượng khi không sử dụng. Egos 8 WL còn có đèn LED cảnh báo khi pin gần hết.

Về mặt công nghệ, 3 chú chuột sử dụng công nghệ sóng Radio tần số 2,4GHz, bộ thu nhận tín hiệu mini USB receiver có tầm hoạt động trong khoảng 10m. Evo WL, Tecno WL sử dụng cảm biến quang, độ phân giải đạt 1.000dpi nên khá nhạy, thích hợp để sử dụng với các màn hình LCD 19" trở xuống. Egos 8 WL sử dụng cảm biến laser, hỗ trợ 2 độ phân giải 800dpi và 1.600dpi, có thể chuyển đổi nhanh (qua nút nhấn trên thân chuột) tùy những việc đòi hỏi tính chính xác cao hoặc cần di chuyển nhanh trên những màn hình kích thước khung hình lớn.

Nortek Evo WL giá 391.000đ, Nortek Tecno WL giá 437.000đ, Nortek Egos 8 WL giá 633.000đ, bảo hành 12 tháng.

Genius Navigator 905BT, Targus AMB04AP

So với chuột RF, chuột Bluetooth có nhiều ưu thế như tầm hoạt động xa hơn, độ nhạy cao hơn và có thể kết nối nhiều thiết bị di động với cùng 1 card Bluetooth mà không bị "lạc" sóng. Ngoài những ưu thế trên, tuy sử dụng công nghệ cảm biến quang truyền thống nhưng Genius Navigator 905BT và Targus AMB04AP vẫn đạt độ phân giải đến 1.600dpi; cao so với dòng chuột quang. Tuy nhiên qua sử dụng thực tế, Test Lab nhận thấy dù hoạt động khá nhạy nhưng 2 chú chuột vẫn có độ trễ, trỏ chuột di chuyển trên màn hình không "mượt" và không đáp ứng tức thời mỗi khi rê chuột.

Cả 2 thuộc dòng chuột mini, kích thước gọn nhẹ, thiết kế đối xứng. Cả 2 cũng hỗ trợ tính năng tự tắt nguồn và nút mở/tắt nguồn ở mặt dưới. Navigator 905BT còn có nút Flying Scroll giúp "lướt" nhanh qua những trang văn bản hoặc di chuyển màn hình hiện hành theo 8 hướng khác nhau. Ngoài ra, "móc treo" Stick-N-Go cho phép "đính" chuột lên bề mặt MTXT hoặc vị trí tùy thích để "tha" đi khắp nơi.

Genius Navigator 905BT giá 624.000đ, bảo hành 12 tháng. Targus AMB04AP giá 624.000đ, bảo hành 36 tháng.

TRUNG DOÃN

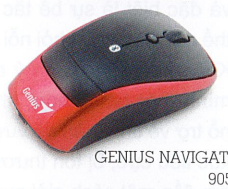
NORTEK ACTIVO NANO WL

TARGUS AMW46AP

TARGUS AMW46AP

NORTEK EVO WL, NORTEK TECNO WL

NORTEK EGOS 8 WL



GENIUS NAVIGATOR 905BT

TARGUS AMB04AP

Liên hệ:

GENIUS: Silicom - Hà Nội: (04) 3732 3232 - TP.HCM: (08) 3943 3333

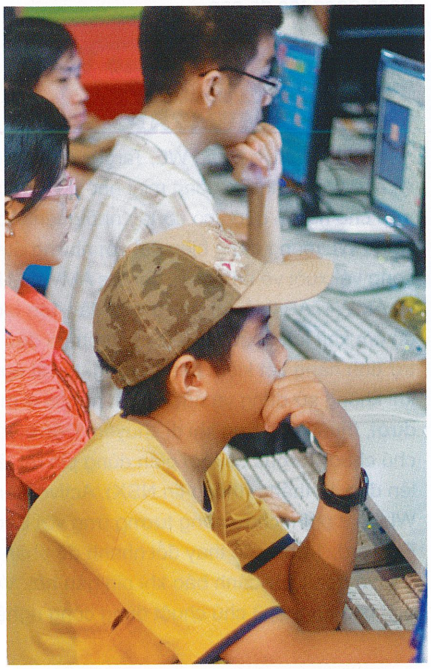
NORTEK: Hiệp Long - 150/44 Nguyễn Trãi, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM. ĐT: (08) 7309 2992

TARGUS: C.O.C - 157 Nguyễn Văn Cừ, P.2, Q.5, TP.HCM. ĐT: (08) 3924 5114

Tác động từ bên ngoài

Mê chơi game, trốn học đi chơi, bị la mắng, hờn giận, tự tử...Lại một tin nóng, một nguyên nhân có vẻ liên quan đến game. Về một cậu bé 13 tuổi... Và lại thêm một lần, báo chí, dư luận xã hội đặt ra những câu hỏi về ảnh hưởng của game, cách ngăn chặn trẻ đến với trò chơi đang có sức hấp dẫn lớn này. Một lần nữa, nhìn từ khía cạnh quan hệ gia đình, chúng ta cũng thấy thêm một vấn đề trong cách ứng xử, giao tiếp với trẻ. Rõ ràng, khác với thái độ thờ ơ của một gia đình có con đi chơi game 3 ngày liền cha mẹ không biết, thì ở đây thái độ của người thân có vẻ là sự quan tâm, lo lắng cho tương lai của con cháu. Đáng tiếc là sự quan tâm, lo lắng ấy lại được thể hiện không đúng cách, và không đúng lúc. Nguyên nhân trực tiếp dẫn đến hành động nông nổi của cậu bé là do bị la mắng vì mải chơi. Nhưng những cảm xúc tiêu cực chắc chắn đã bị dồn nén âm thầm từ rất lâu rồi. Đã không ai hiểu tâm trạng, cảm nghĩ của cậu, nỗi sợ hãi phải "đi bán vé số" của cậu, và đặc biệt là sự bế tắc vì không biết làm thế nào để thoát khỏi nỗi sợ hãi ám ảnh đó. Không đủ sức mạnh ý chí để tự giới hạn mình (bớt ham chơi), không tìm được sự hỗ trợ về tinh thần để vượt qua những cảm xúc tiêu cực, bị tổn thương vì tự ái, cậu đã tìm đến một cách giải quyết cực đoan. May mắn được cứu thoát, cậu đã nói ra được nỗi sợ hãi của mình. Và đây chắc chắn là một bài học cho người lớn trong cách dạy dỗ con cháu.

Phải có sự hỗ trợ, có nguồn lực tác động từ bên ngoài là một trong những nguyên tắc giúp đỡ những người quá mê game (cũng như quá mê bất cứ một điều gì khác).



Phải có sự hỗ trợ, có nguồn lực tác động từ bên ngoài là một trong những nguyên tắc giúp đỡ những người quá mê game (cũng như quá mê bất cứ một điều gì khác) thoát ra dần ham mê của mình. Nguồn lực đó có thể là gia đình (và tốt nhất phải là gia đình), bạn bè, thầy cô, chuyên viên tư vấn, hay bác sĩ chuyên môn. Người chơi một khi đã "nghiện" thì không còn làm chủ được hành vi của mình, không thể dừng lại, không còn dành thời gian cho những công việc khác nên rất cần có những tác động này. Nhưng đó phải là những tác động mang tính xây dựng, giúp đỡ, chứ tuyệt đối không phải là phê phán, chỉ trích, canh chừng, cấm đoán.

Có một điều đặc biệt quan trọng, người lớn cần phải biết: đó là hầu hết các trò chơi có chung một đặc tính là các nhân vật, các tình huống trong trò chơi có thể được duy trì ở một mức độ nào đó, để nếu sai, (ví dụ như nhân vật bị giết, hoặc gặp sự cố), thì người chơi vẫn có thể chơi lại. Khi quá nhập vai, người chơi trẻ tuổi chưa có đầy đủ kinh nghiệm sống quên mất rằng trong đời sống thực không có cơ hội "chơi lại"! Những người chơi nhỏ tuổi chưa kịp hiểu là chúng ta không thể sống "nháp", không thể sống thử, không ai cứu được nếu chúng ta quyết định sai, có những việc mà nếu xảy ra thì không thể cứu vãn, có những sai lầm không thể sửa chữa được. Không nhất thiết phải chơi game, cha mẹ mới biết, mới hiểu được điều này. Để "phòng bệnh", người lớn phải cảnh giác với những biểu hiện "nghiện" game:

- Chỉ vui vẻ khi được ngồi vào máy tính hay cầm được máy chơi game.
- Có thái độ cau có, miễn cưỡng, thậm chí dễ bị kích động, dễ trở nên hung hăng nếu không được chơi tiếp.
- Bắt đầu có biểu hiện khép kín, không thích giao tiếp với bạn bè, người thân.
- Bắt đầu nói dối, luôn luôn viện lí do "sắp có kiểm tra, phải học nhiều" để ôm lấy máy.
- Mắt khô, đỏ (vì mải chú ý theo dõi màn hình chớp nháy liên tục), có thể có biểu hiện đau lưng, mỏi cổ, tay (vặn vẹo người, lắc đầu, lắc cổ tay).
- Ngày nghỉ, nếu không bị ép buộc có thể ngồi cạnh máy vi tính suốt ngày, thậm chí quên ăn.
- Gầy đi, ăn không đúng bữa, ngủ không yên giấc, hay giật mình.
- Trong giao tiếp thường ngày sử dụng nhiều "thuật ngữ" game.

Ngày nay, khó có thể hình dung một người có thể tìm được một công việc tốt mà không cần biết đến cách dùng máy vi tính. Nên việc trang bị cho trẻ những kiến

thức và kĩ năng sử dụng máy vi tính và các phương tiện giao tiếp hiện đại là không thể không làm. Nếu lo lắng con mình sẽ nghiệm game, sẽ quên việc học hành thì cha mẹ phải có những biện pháp kết hợp cả cứng rắn lẫn mềm mỏng. Lứa tuổi thiếu niên, sự phát triển tâm lí chưa ổn định, dễ bị ảnh hưởng từ bạn bè, dễ phát sinh những hành động nông nổi, nên :

- Nhất thiết phải quy định thời gian trẻ được phép sử dụng máy vi tính để chơi game và phải theo dõi chặt chẽ quy định này. Cố gắng không để trẻ có thể ngồi vào máy ngay khi vừa đi học về hoặc khi chưa học bài xong. Không bắt đầu dễ hơn là dứt ra khỏi trò chơi. Chính người lớn cũng phải tuân thủ những quy định tương tự. Một ông bố hay bà mẹ miệt mài chơi game bên máy vi tính giờ nọ qua giờ kia thì khó có thể nói con mình không bắt chước theo y như thế.

- Nhất thiết phải giúp trẻ nhận thấy tính hai mặt của các trò chơi điện tử, thảo luận với trẻ điều hay, chỉ cho trẻ thấy những điểm tích cực của trò chơi (có thêm bạn bè, phát triển tính phối hợp, tinh thần hợp tác, sự giúp đỡ vô vụ lợi), và những điều có thể gây ảnh hưởng xấu (tính bạo lực, xu hướng mạnh thắng yếu, xu hướng đạt được điều mình muốn bằng bất cứ giá nào…). Nói như vậy không có nghĩa là người lớn nhất thiết phải trực tiếp chơi, hoặc phải chơi cùng với trẻ nhưng nhất thiết phải quan tâm đến những game trẻ chơi. Hỏi xem trò chơi đó hay chỗ nào, điều gì cụ thể trong trò chơi đó khiến trẻ mê say, có điều gì có thể giúp trẻ học tốt hơn không, có cách nào sử dụng tối thiểu những biện pháp có tính bạo lực trong game đó không, liệu nếu một tình huống tương tự xảy ra trong thực tế thì mình có xử sự y như đã làm trong game không, và nếu mình xử sự như thế thì sẽ dẫn đến điều gì... Những câu hỏi như vậy tác động đến ý thức của trẻ, buộc trẻ phải có một thời điểm dừng lại suy nghĩ về trò chơi, về ý nghĩa, ảnh hưởng của nó, về hành vi của mình, về hậu quả của hành vi đó và sự khác biệt về hậu quả của một hành vi trong game với hành vi trong cuộc sống thực, về tương quan thời gian dành cho game với thời gian dành cho những công việc khác…

- Cố gắng hướng trẻ đến những tiện ích tích cực của máy vi tính và mạng Internet, thách thức trẻ sử dụng kĩ năng của mình vào những ứng dụng khác, tạo động cơ cho những ham mê (lập trình, thiết kế một trang web cá nhân ấn tượng, làm một đoạn phim hay một trò chơi nhỏ, cùng thành lập một cộng đồng có những hoạt động offline có ý nghĩa xã hội…)

- Chia sẻ những điều mình quan tâm, hướng trẻ đến những kinh nghiệm của bản thân người lớn, hoặc những kinh nghiệm thất bại cũng như thành công của những người đi trước như một tình huống để thảo luận, để trẻ có cơ hội đưa ra nhưng chọn lựa về cách giải quyết (chứ không phải để ép buộc, áp đặt ý kiến của người lớn).

Rất thường khi đằng sau hiện tượng nhìn thấy được là trẻ "nghiện" game lại ẩn chứa những vấn đề hoàn toàn khác. Có thể trẻ bị áp lực không theo kịp bạn bè trong học tập, có thể là không hoà nhập được tập thể bạn mới (thích ứng xã hội yếu), xung đột với nhóm bạn thân hoặc thậm chí bất mãn với thầy cô, có thể "bơ vơ trong gia đình"… Chính những trẻ này là những trẻ dễ "nghiện" game nhất vì cảm thấy dễ chịu hơn trong thế giới ảo, tránh phải đối mặt với những khó khăn thật. Khi đó, nghiện game không phải là nguyên nhân, mà ngược lại là hậu quả của những vấn đề tâm lí khác ở trẻ. Dù là trong trường hợp nào thì cũng chỉ với sự quan tâm sâu sắc của gia đình, trẻ mới có thể giải trí thoải mái mà không lo sợ bị chính những trò giải trí thao túng.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc Sĩ Giáo Dục Học

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Cho tôi hỏi màn hình LG trong bài viết "22" dành cho game HD" (ID: G0907_84) được bán ở đâu ạ? Tôi ở quận 7 TP.HCM. (quangtrung10b@yahoo.com).

Bạn có thể liên hệ Saigon View (80/12 Bà Huyện Thanh Quan P.9 Q.3 TP.HCM – ĐT: (8) 3935 1107 - 3935 1108, website: saigon-view.com.vn) hoặc LG Electronics Vietnam (Lầu 6, Central Park Office Building - 208 Nguyễn Trãi, Q.1 , TP.HCM – ĐT (8) 3925 6886).

Catalyst Control Center nằm ở đâu (bài "Chỉnh độ phân giải thực cho game" – ID: G0812_97)? Làm thế nào để truy cập được nó trên Windows XP? (minhdoananh@yahoo.com)

Sau khi đã cài đặt driver cho card/chip đồ họa nền ATI, để truy cập vào bảng điều khiển Catalyst Control Center bạn có thể nhấn chuột phải vào màn hình desktop, hoặc nhấn chuột vào biểu tượng Catalyst Control Center ở khay hệ thống (góc phải màn hình bên dưới). Tương tự với card/chip đồ họa nền NVIDIA, bạn có NVIDIA Control Panel.

Em muốn biết bo mạch chủ P5Q3 của Asus có thể cắm được card đồ họa GTX260 không? (anh25tan – Cộng đồng TGVT)

Bạn có thể tham khảo khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng của bo mạch chủ trong tài liệu đi kèm (User Manual). Asus P5Q3 sử dụng chipset Intel P45/ICHR, hỗ trợ 2 khe PCIe x16 cho phép gắn 2 card đồ họa giống nhau để thiết lập chế độ ATI CrossfireX. Ngoài ra, bạn cũng có thể gắn card đồ họa rời bất kỳ (ATI hoặc NVIDIA) sử dụng giao tiếp PCIe x16.

Máy mình có cấu hình như sau: CPU Intel 7200 2,53GHz, RAM 1GB, VGA Asus 7300GT 256MB. Mình cài Titan Quest xong, khi vào game thì xuất hiện lỗi 1 nửa màn hình bị đen và có thông báo lỗi "Fatal error: couldn't initialize the graphic engine". Trong khi Titan Quest yêu cầu dòng card geforce 6800 trở lên là đủ? Vấn đề là do lỗi card hay lỗi phần mềm và cách giải quyết ra sao? (philong – Cộng đồng TGVT)

Thông báo lỗi cho biết máy tính của bạn không khởi động được engine đồ họa của game (thường là do card đồ họa không đủ sức đáp ứng yêu cầu của game). Bạn vui lòng kiểm tra danh sách card đồ họa mà game hỗ trợ để lựa chọn cho phù hợp. Lưu ý: mặc dù số 7300 "lớn" hơn 6800 nhưng không có nghĩa là card 7300 mạnh hơn 6800. Dòng card 7300 là dòng sản phẩm dành cho phân khúc phổ thông, trong khi 6800 dành cho phân khúc trung - cao cấp.

Mình vừa mới mua MTXT ASUS K401Nseries, CPU Intel Core 2 Duo T6500, VGA GEFORCE G102M CUDA 512MB, RAM 2GB. Mình đã thử cài một số trò như Half Life 2 và The Sims 2 nhưng máy tính lại không chạy được. Mình cũng đã thử cài trò Sảnh Điệu online nhưng máy tính lại thông báo là: "Please upgrade your display card driver". Mình đã thử update driver nhưng máy tính báo driver hiện tại đang dùng là mới nhất. Vậy mình không chơi game được là do cấu hình máy của mình hay sao? (T_T – Cộng đồng TGVT)

Bạn hãy thử tải và cài đặt driver GeForce 100M Series (Notebook) phiên bản 186.81 (ra ngày 27/8/2009) trên trang web www.nvidia.com. Lưu ý là có một số dòng card/chip đồ họa dành cho MTXT không được game hỗ trợ, do đó sẽ không chơi game được. Bạn tham khảo thông tin chi tiết về danh sách card/chip đồ họa mà game hỗ trợ trong tập tin readme.txt trong mỗi đĩa game.

Cho em hỏi các loại card đồ họa NVIDIA 9 series có hỗ trợ các công nghệ PhysX, Silent Pipe, CUDA, Ultra Durable VGA hay không? Cụ thể ở đây là chiếc Geforce 9500 GT. (nero2208 – Cộng đồng TGVT)

Bạn có thể xem thông số kỹ thuật của dòng GPU GeForce 9500 tại www.nvidia.com/object/product_geforce_9500gt_us.html, tab Specifications và các dòng GPU có hỗ trợ PhysX tại www.nvidia.com/object/physx_gpus.html. Tham khảo thêm về PhysX tại www.nvidia.com/object/physx_faq.html.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

Biến tay cầm thường thành gamepad Xbox360

Chiếc tay cầm Trung Quốc giá rẻ của bạn sẽ trở nên mạnh mẽ như những tay cầm Xbox360 do Microsoft sản xuất.

Ý nghĩa của nhãn "Games for Windows"

"Games for Windows" là một nền tảng game PC đạt các tiêu chuẩn sau: có chế độ "Easy install" (Dễ dàng cài đặt), tương thích với cả hệ điều hành Windows x64, hỗ trợ cả màn hình dạng bình thường (normal) và màn hình rộng (widescreen)... Đặc biệt, bất kỳ game nào được dán nhãn "Games for Windows" phải hỗ trợ tay cầm Xbox360 controller (có dây) và Xbox360 Controller for Windows nếu cho phép điều khiển bằng gamepad. Nói đơn giản là các game thuộc nền tảng "Games for Windows" sẽ xem Xbox360 controller là tay cầm (gamepad) chuẩn và sẽ hỗ trợ gamepad này một cách hoàn chỉnh nếu chúng có hỗ trợ điều khiển bằng gamepad.

Nếu chi phí của bạn eo hẹp và chỉ sắm một gamepad thường thì khi chơi một số game trên nền tảng " Games for Windows", bạn sẽ gặp khó khăn với các điều khiển và hướng dẫn (vì chúng được xây dựng dựa trên thiết kế của Xbox360 controller) hoặc thậm chí có thể không sử dụng được một số tính năng của game.

Điểm khác biệt của Xbox360 Controller dùng trên PC là hỗ trợ XInput thay vì DirectInput như các gamepad khác. Vì vậy, trong trường hợp game hỗ trợ DirectInput không hoàn chỉnh so với XInput thì gamepad của bạn sẽ không được hỗ trợ hoàn toàn. Cách thông thường được đề cập là cách chuyển đổi thông tin đăng ký gamepad của bạn thông qua registry (đổi tên đăng ký thành một gamepad được hỗ trợ như Logitech Cordless Rumblepad) . Cách này được nhiều người áp dụng đối với các game hỗ trợ tốt DirectInput (như FIFA) và nó có thể giúp gamepad thường của bạn được hỗ trợ hoàn chỉnh trong game. Trong trường hợp game ưu tiên hỗ trợ XInput thì bạn có thể sử dụng một giải pháp khác: biến đổi gamepad của bạn thành Xbox360 controller thông qua chương trình giả lập Xbox360 Controller Emulator.

Xbox360 Controller Emulator bổ sung hỗ trợ các loại gamepad cho "Games for Windows". Nó bao gồm thư viện Xinput được điều chỉnh để tiếp nhận các event DirectInput từ gamepad của bạn như là các event XInput thực thụ. Bạn có thể tải về phiên bản 3.0 tại địa chỉ http://www.tocaedit.com/IB/index.php?automodule=downloads&showfile=4.

Sử dụng XInputTest.exe để kiểm tra tương thích

Sau khi download gói thư viện trên về, bạn cần kiểm tra xem cấu hình hiện tại có tương thích với gamepad của bạn không. Cấu hình mẫu chứa trong file xbox360cemu.ini được xây dựng dựa trên Logitech Cordless Rumblepad 2 (PAD1, cấu hình này có thể dùng cho các gamepad thường tương tự) và Logitech G25 Racing Wheel (PAD2, có thể dùng với các joystick vô lăng). Bạn sử dụng chương trình XInputTest.exe đi kèm để kiểm tra xem các phím có khớp hay không.

Bạn nhấn các nút trên gamepad và quan sát các thay đổi trong chương trình, nếu các nút đều khớp thì tốt, còn nếu không đúng thì bạn sẽ cần cấu hình lại. Các bước thực hiện như sau: Vào Control Panel → Game Controllers → Chọn tên trong danh sách gamepad và nhấn Property, bạn sẽ thấy một cửa sổ xuất hiện. Sau đó, bạn nhấn các nút trên gamepad và để ý các sự thay đổi trên cửa sổ vừa hiện ra, đặc biệt là các chỉ số của các nút chức năng, chúng ta sẽ dùng nó cho việc ánh xạ các nút.

Tìm hiểu file cấu hình

Các file thư viện của XInput được tổ chức ở dạng xinput_1_n.dll hoặc xinput9_n_n.dll. Sau khi download và giải nén bạn để ý có sẵn 3 file dll là xinput9_1_0.dll, xinput_1_3 và dinput8.dll. Bạn tạo thêm 2 bản copy của xinput_1_3 và đặt tên cho 2 file này là xinput_1_1 và xinput_1_2 (như thế ta không cần quan tâm đến file dll nào sẽ được sử dụng). File dinput8.dll là file thư viện của DirectInput, bạn có thể sử dụng file dll này để game không nhận diện được giao tiếp cũ của gamepad (và sẽ không đụng độ với giao tiếp Xbox360 controller giả lập).

Việc cấu hình các nút được lưu trữ trong file xbox360cemu.ini. File cấu hình được chia ra thành các mục, mỗi mục bao gồm tập hợp các thông số và giá trị tương ứng. Một số thông số chính:

- Mục Options: lưu giữ cấu hình chung.

o UseInitBeep: giá trị 0 hoặc 1, tương ứng với tắt/bật tiếng píp khi mở game. Giá trị mặc định là 1, bạn có thể gán thành 0 nếu thấy bất tiện.

- Mục PAD1/PAD2: thư viện hỗ trợ tối đa 4 gamepad đồng thời với các profile tương ứng là PAD1, PAD2, PAD3, PAD4. Mỗi mục PAD chứa thông tin cấu hình cho gamepad tương ứng, Khi cần cấu hình 1 tay bấm mới, bạn chỉ cần copy 1

profile PAD cũ và đổi tên.

O Các thông số tổng quát:

+ Index: số thứ tự của gamepad trong danh sách controller (bạn có thể đế giá trị 0,1,2,3). Nếu bạn gán giá trị -1, gamepad này sẽ bị bỏ qua. Mặc định PAD2 bị vô hiệu hóa, bạn có thể gán lại giá trị để mở nó lên.

+ UseForceFeedback: giá trị 0/1 tương ứng với tắt/mở chức năng force feedback (chức năng rung đối với 1 số gamepad).

O Cấu hình các cần analog: các thông số dưới đây mô tả các trục của các cần analog. Mỗi cần analog gồm 2 trục, bạn có thể gán chỉ số cho từng trục , giá trị là từ 1 đến 6, dùng 7 để vô hiệu hóa. Nếu bạn muốn đảo chiều thì để dấu "-" phía trước.

■ Left Analog X : chỉ số trục X của cần analog trái.

■ Left Analog Y : chỉ số trục Y của cần analog trái.

■ Right Analog X : chỉ số trục X của cần analog phải.

■ Right Analog Y : chỉ số trục Y của cần analog phải.

O Cấu hình các phím mũi tên (D-Pad): nếu gamepad của bạn hỗ trợ POV (Point of View) thì bạn sẽ dùng nó, còn nếu không, các phím mũi tên sẽ có một chỉ số và bạn sẽ dùng chỉ số này để cấu hình.

■ D-pad POV : chỉ số của POV , dùng 0 để vô hiệu hóa (1 là mặc định).

■ D-pad Up, D-pad Down, D-pad Left, D-pad Right : chỉ số của phím mũi tên lên, xuống, trái, phải - dùng 0 để vô hiệu hóa (0 là mặc định cho các phím này).

O Cấu hình các nút chức năng: việc cấu hình khá đơn giản, bạn chỉ cần ghi lại các chỉ số của các nút tương ứng vào đúng nút bạn muốn ánh xạ.

■ A, B, X, Y: chỉ số cho các phím A, B, X, Y.

■ Back, Start: chỉ số cho các phím Back và Start.

■ Left Shoulder, Right Shoulder: chỉ số cho các phím LB, RB.

■ Left Trigger, Right Trigger: chỉ số cho các phím LT, RT.

■ Left Thumb, Right Thumb: các nút này tương ứng với việc nhấn vào giữa cần analog trái và phải, bạn xem các chỉ số các nút này trên gamepad của bạn và gán vào tương ứng.

Sau khi điều chỉnh file cấu hình, bạn có thể kiểm tra lại với XInputTest.exe. Nếu bạn sử dụng các gamepad cùng loại thì bạn có thể cấu hình cho PAD1 rồi chép chúng qua PAD2, PAD3... Nếu bạn sử dụng các tay bấm khác loại thì bạn nên lưu ý là thứ tự các gamepad khi gắn vào sẽ khớp với thứ tự trong file cấu hình.

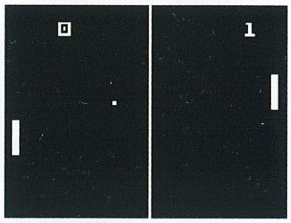
Sử dụng Xbox360 Controller Emulator

Cách sử dụng rất đơn giản, bạn chép file cấu hình xbox360cemu.ini cùng các file dll (dinput8.dll là tùy chọn) vào thư mục chứa file thực thi (file exe) của game. Ví dụ, đối với game The Last Remnant ta sẽ chép vào C:\Program Files\SquareEnix\The Last Remnant\Binaries (nếu bạn cài game vào C:\Program Files). Sau đó, bạn chỉ việc mở game và chơi bình thường mà không phải lo lắng việc cấu hình vì game đã nhận diện gamepad của bạn là Xbox360 Controller.

VÕ HỒNG VINH

Những tựa game máy thùng đáng nhớ nhất

Máy thùng (arcade) chính thức xuất hiện từ những năm 70 của thế kỷ 20. Sau nhiều thập kỷ, đến khi các hệ thống máy chơi game PC và console hiện đại ra đời, máy thùng vẫn "sống khỏe" và phát triển với những tựa game mới. Chúng ta hãy cùng điểm lại những tựa game máy thùng kinh điển từ trước đến nay khiến bao thế hệ game thủ say mê thưởng thức và so tài.



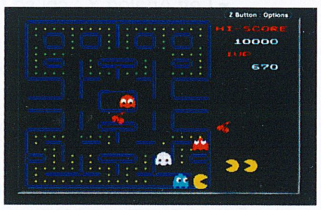
Pong (phát hành năm 1972)

Pong là một trong những tựa game máy thùng đầu tiên được thương mại hóa và do hãng Atari tung ra thị trường vào năm 1972. Với lối chơi đơn giản, Pong đã thu hút rất nhiều người chơi hâm mộ và các hãng game khác cũng đã "sao chép" cách chơi của Pong để thực hiện hàng loạt những tựa game mini khác nhau. Chỉ với việc di chuyển hai thanh song song đánh vào trái banh ở giữa, luật chơi của Pong khá giống môn bóng bàn khi người thắng là người khiến đối phương hụt tay khi bóng tới. Cho đến hiện nay, sau gần 40 năm tồn tại và phát triển, Pong được xem là tựa game dễ tiếp cận và thân thiện nhất cho dù người chơi là game thủ ở đẳng cấp nào đi nữa.

Space Invaders (1978)

Nếu Pong là tựa game máy thùng đặt nền tảng cho thể loại này thì Space Invaders là nhân tố khiến các trò chơi máy thùng trở nên phổ biến và thành công đến ngày hôm nay. Với phong cách chiến đấu quái vật vũ trụ vốn đang thịnh hành thời điểm đó, những chiếc máy thùng Space Invaders đã làm cạn kiệt những đồng xu 100 yen vốn dùng để chơi game, và gần như tất cả các máy thùng được trang bị tại các khu giải trí đều là Space Invaders. Trò chơi trở thành một tựa game "đỉnh" không chỉ tại Nhật mà còn trên toàn thế giới, và sau đó hãng Atari đã mua bản quyền Space Invaders và đưa lên hệ máy Atari 2600 của mình. Trò chơi cũng đem lại thành công cho hệ máy của Atari, đồng thời cũng là nguồn cảm hứng về trò chơi điện tử đầu tiên cho Shigeru Miyamoto, cha đẻ của Mario, Donkey Kong, Zelda... khi ông trả lời phỏng vấn của tạp chí Time vào năm 2007.

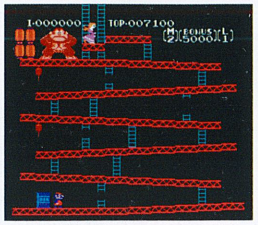
Pac-Man (1980)



Nếu như Space Invaders nói về đề tài chiến tranh vũ trụ thì ở Pac-Man, đề tài "ăn điểm sáng" có vẻ thân thiện và đơn giản hơn rất nhiều. Được thiết kế bởi Toru Iwatani, Pac-Man là tựa game có phần tươi sáng, màu sắc hơn các người tiền nhiệm máy thùng trước đây và thu hút khá nhiều đối tượng người chơi "bình dân" bên cạnh các game thủ kì cựu. Trò chơi thành công đến nỗi gây ngạc nhiên cho chính nhà thiết kế Iwatani, và vượt qua cả niềm hi vọng của Namco vào thời điểm đó là tựa game đua xe Rally-X. Trò chơi được "tái chế" với rất nhiều phiên bản trên các hệ console hiện nay, và Pac-Man cũng là tựa game được xem là thành công nhất và có thương hiệu mạnh nhất của Namco cho đến ngày nay.

Donkey Kong (1981)

Mặc dù không phải là tựa game đầu tiên do Nintendo phát hành, nhưng



Donkey Kong lại là trò chơi đưa tên tuổi của nhà thiết kế thiên tài Shigeru Miyamoto của hãng trở thành huyền thoại của làng game. Được thiết kế theo phong cách "platform", nhân vật chính trong Donkey Kong là anh chàng Jumpman sẽ vượt qua hàng loạt những chướng ngại vật do một con dã nhân khổng lồ gây ra và giải cứu cô nàng tóc vàng Pauline kiều diễm. Cho đến hiện nay, Donkey Kong vẫn thuộc vào hàng những game máy thùng "kinh điển" và người chơi vẫn liên tục thử thác mình phá vỡ những kỷ lục về điểm số cao nhất trong Donkey Kong. Nhân vật Jumpman về sau được đổi tên thành Mario, và cùng với Donkey Kong, đây là hai nhân vật biểu tượng thành công của Nintendo hiện nay.

Robotron 2084 (1982)

Giống như tựa game Defender trước đó, Robotron 2084 cũng đưa ra ý tưởng hai cần gạt (joystick) và không cần nút bấm, đặc biệt có thêm khả năng mới: người chơi có thể di chuyển và bắn theo hai hướng khác nhau. Đây được xem là tiền đề cho cuộc cách mạng "bàn phím kết hợp chuột" trên những game bắn súng trên hệ PC và là nguồn cảm hứng cho việc thiết kế hai cần gạt trên những tay cầm máy game console như Dual Shock của Sony hoặc thậm chí là Wii với Wii Remote và Nunchuk. Robotron 2084 cũng là nguồn cảm hứng để thiết kế tựa game gần đây là Geometry Wars: Retro Evolved vốn rất thành công trên Xbox Live Marketplace, cùng hàng loạt tựa game bắn súng khác như Everyday Shooter, Mutant Storm, Cash Guns Chaos...

Gauntlet II (1986)

Nếu so với tiêu chuẩn game hành động hiện đại ngày nay, dòng Gauntlet là một trò chơi khá đơn giản với việc điều khiển bốn chiến binh khám phá một hang động mê cung, tiêu diệt đối thủ và ăn "máu". Đó là tất cả với một game hành động cách đây gần 25 năm, nhưng điều đặc biệt là Gauntlet II hỗ trợ đến 4 người chơi phối hợp với nhau (coop), điều mà hiếm game hành động nào hiện nay thực hiện được. Có thể nói Gauntlet II là tựa game đầu tiên đặt nền móng cho thể loại hành động nhập vai, và đặc biệt là tính năng tổ đội (party) trong game MMO.

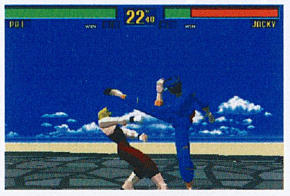
Street Fighter II - The World Warrior (1991)

Thể loại song đấu 2D bắt đầu bùng nổ từ những năm đầu thập niên 90, phần lớn là nhờ vào thành công của hai dòng game Street Fighter của Capcom và Fatal Fury/King of Fighters của SNK. Tuy nhiên, phiên bản Street Fighter II được chú ý nhiều hơn đối thủ King of Fighters với dàn đấu sĩ thiết kế sâu sắc và những tuyệt chiêu có đặc trưng riêng khá đẹp. Cùng với thời gian, Capcom phát triển dòng game của mình với việc nâng cấp, đưa vào những đấu sĩ mới, cách chơi mới và đặc biệt ở khía cạnh đồ họa, dòng game đã có những bước chuyển vượt bậc so với người tiền nhiệm. Phiên bản mới nhất Street Fighter IV với đồ họa 3D kết hợp 2D và lối chơi song đấu truyền thống đã đạt được thành công vang dội, hứa hẹn dòng game song đấu của Capcom này sẽ còn thăng hoa trong tương lai.

Mortal Kombat (1993)

Nếu như làng game Nhật có thể tự hào với Street Fighter và King of Fighters, làng game phương Tây cũng có một đại diện khá đình đám là Mortal Kombat, tựa game song đấu do Midway phát triển và phát hành. Khác với những tựa game song đấu châu Á, Mortal Kombat sử dụng đồ hoạt dạng hình chụp nhân vật và đưa vào game thay vì vẽ tay. Do vậy, các đấu sĩ trong Mortal Kombat có vẻ "thật" hơn, nhưng do giới hạn kỹ thuật nên các động tác ra đòn còn khá cứng nhắc và không được nhuần nhuyễn. Trò chơi của Midway còn nổi tiếng qua mức độ bạo lực khá cao của các đấu sĩ khi ra đòn, đặc biệt là những chiêu kết liễu "fatality" tuy khá máu me nhưng lại đẹp mắt. Mortal Kombat hiện nay tuy không đủ sức cạnh tranh với những game song đấu đến từ Nhật Bản nhưng chất lượng trò chơi luôn ở mức khá tốt, đặc biệt là phiên bản mới nhất Mortal Kombat vs. DC Universe với sự góp mặt của những siêu anh hùng truyện tranh của DC Comics.

Virtual Fighter (1993)



Cũng dễ hiểu khi đa số những game trên máy thùng đều thuộc thể loại đối kháng/song đấu, do tính chất cạnh tranh kỹ năng và thành tích vốn có của hệ máy này. Trong khi thể loại song đấu 2D vẫn đang phát triển, Virtual Fighter xuất hiện năm 1993 lần đầu tiên đã đưa đồ họa 3D vào những game song đấu trên máy thùng. Hệ thống điều khiển thuận tiện, sâu sắc cùng với dàn nhân vật khá cân bằng của Virtua Fighter đã thu hút không ít các fan của game song đấu. Một trong những điểm nhấn của Virtua Fighter là yếu tố "dễ chơi nhưng khó pro" giúp trò chơi trở thành tựa game song đấu 3D hấp dẫn. Virtua Fighter cũng đặt tiền đề cho những trò chơi song đấu 3D về sau như Soul Edge (Soul Calibur), Tekken, Dead or Alive...

Dance Dance Revolution (1998 tại Nhật, 1999 trên toàn thế giới)

Dance Dance Revolution (DDR) phát hành lần đầu tại Nhật năm 1998 và nhanh chóng trở thành một hiện tượng về game âm nhạc và vũ điệu. Hiện nay đã có hơn 50 phiên bản DDR được phát hành với những phong cách khác nhau, nhưng nhìn chung trò chơi vẫn giữ được nét trẻ trung sôi động trong các bước nhảy, và thậm chí những người chơi tại Nhật còn hẹn hò, thi thố tài năng nhảy với nhau tại những trung tâm giải trí máy thùng có trang bị DDR. Dòng game nhảy của Konami cũng cho thấy âm nhạc và vũ điệu khi kết hợp cũng sẽ tạo ra một trò chơi cực kì thu hút giới trẻ, và DDR cũng là tựa game tiên phong của trào lưu game âm nhạc hiện nay với những cái tên nổi bật như Guitar Hero, Rock Band, Beatmania...

THU LY

Physics engine – Engine vật lý

Khi người ta nói đến khía cạnh vật lý học trong một trò chơi, thì thường sẽ là việc các định luật vật lý chi phối phương thức chuyển động của các vật thể lớn dưới tác dụng của trọng lực và các loại lực khác (như lực ma sát chẳng hạn). Đặc điểm đó thường được người chơi quan sát kỹ qua một số hình thái như lửa khói, đường đạn, các vụ nổ hay sự phá hủy các khối vật liệu.

Trong một game đơn giản, một số chuyển động vật lý học đã được lập trình sẵn cho riêng game đó. Chẳng hạn, game chỉ có duy nhất tình tiết bắn cung thì đường bắn của mũi tên sẽ được xây dựng sẵn và "ráp" vào, do đó mũi tên sẽ được điều khiển bay theo một quỹ đạo nhất định. Bạn có thể thấy điều này ở các game flash hiện nay. Trong một game phức tạp hơn, bên cạnh tình tiết bắn cung thì có thêm tình tiết bắn súng. Rõ ràng là quỹ đạo của mũi tên nói trên không thể dùng cho viên đạn bởi những sự khác biệt về tầm bắn giữa cung và súng, tốc độ bay giữa mũi tên và viên đạn v.v. Vì vậy, người lập trình game sẽ phải viết thêm 1 quỹ đạo cho viên đạn. Nói rộng ra, nếu có n vật thể bay thì người lập trình game sẽ phải viết n quỹ đạo cho n vật thể bay đó.

Để giải quyết bài toán n quỹ đạo, người ta sử dụng physics engine – một chương trình máy tính (computer program) được dùng để mô phỏng các định luật vật lý Newton trong các môi trường khác nhau. Về cơ bản, physics engine có đủ các thuật toán cần thiết để mô phỏng các quỹ đạo: nếu "đầu vào" là mũi tên thì physics engine sẽ cho "đầu ra" là quỹ đạo của mũi tên, còn nếu "đầu vào" là viên đạn tất nhiên "đầu ra" sẽ là quỹ đạo viên đạn. Thông qua physics engine, n quỹ đạo của n vật thể bay sẽ được tính toán và mô phỏng, người lập trình game sẽ không cần phải viết n quỹ đạo. Như vậy, lợi điểm đầu tiên khi dùng physics engine là tiết kiệm được thời gian.

Muốn có thêm các hiệu ứng vật lý cho tựa game mới trên nền physics engine đang dùng, người ta có thể bổ sung dữ liệu vào physics engine. Chẳng hạn, thay vì người chơi chỉ có thể tìm cửa để vượt qua một tường gạch "không có gì có thể phá vỡ" trong phần 1, ở phần 2 nếu có sự bổ sung mức độ tổn hại của gạch trước sức công phá của đạn pháo thì người chơi có thể dùng đạn pháo bắn vỡ tường thành để tạo lỗ hổng chui lọt qua, chẳng cần đi tìm cửa. Vì vậy, lợi điểm thứ hai khi dùng physics engine là có thể nhanh chóng nâng chất lượng của phiên bản game mới thông qua việc nâng cấp physics engine.

Dù có 2 lợi điểm rõ ràng như trên song không phải lúc nào dùng physics engine cũng là tối ưu. Quá trình tính toán của physics engine sẽ khiến một trò chơi đơn giản trở nên nặng nề về nhiều mặt như dung lượng game lớn không cần thiết (chứa nhiều dữ liệu thừa), các yêu cầu về phần cứng (CPU, GPU phải đáp ứng được sức tính toán của physics engine v.v). Mặt khác, việc sử dụng physics engine sẽ tốn một khoản chi phí, tối thiểu cũng là chi phí ứng dụng physics engine.

Physics engine được phân chia thành 2 dạng là scientific engine và real-time physics. Scientific engine ưu tiên tính chính xác cao, áp dụng nhiều trong lĩnh vực nghiên cứu. Real-time physics thì được dùng để tăng cường độ thực của vật lý học trong các game nhưng ưu tiên tốc độ mô phỏng tính vật lý cao hơn. Một số real-time physics được biết nhiều hiện nay là: Havok, PhysX, Farseer Physics Engine.

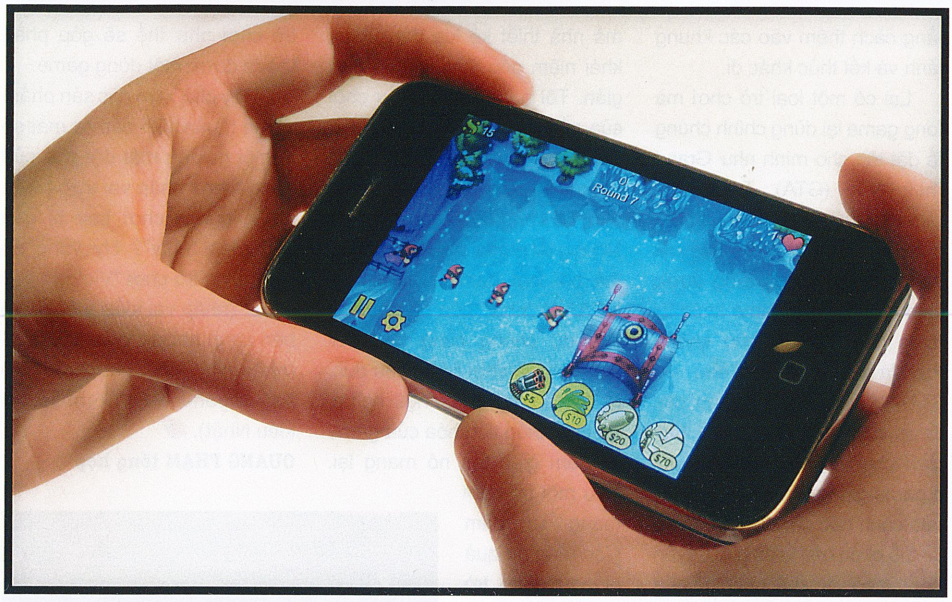
HOÀNG KIM

Khi nghệ thuật nhái nghệ thuật

Tính từ khi trò chơi Computer Space của các tác giả Nolan Bushnell và Ted Dabney được chính thức thương mại hóa vào năm 1971, giờ đây video game mà chúng ta vẫn quen gọi là trò chơi điện tử đã là một ngành công nghiệp có doanh thu khổng lồ, có chỗ đứng vững chắc trong lĩnh vực giải trí với các loại hình đa dạng. Ở bất kỳ thành phố nào, bạn cũng có thể bắt gặp các trung tâm game thùng (arcade game) nằm riêng biệt hoặc tại một góc của các trung tâm vui chơi giải trí, các tiệm cho thuê máy console đông nghẹt. Và giờ đây cùng với sự phát triển của Internet băng thông rộng, các địa điểm cho thuê máy tính xuất hiện khắp nơi, các net-café, hay cyber-café mà chúng ta quen gọi là tiệm net dần xa khỏi mục đích ban đầu của nó là phục vụ khách truy cập web. Giờ đây, đại đa số người đến tiệm net là để chơi game. Họ chơi đủ thể loại game nhưng tựu trung là các game thuộc thể loại trò chơi trực tuyến nhiều người chơi (MMO) hoặc là game giải trí nhẹ nhàng xả stress. Tại các quán café hay nơi công cộng khác, có thể thấy nhiều người cũng hí hoáy với "chú dế" điện thoại di động của mình để chơi game.

Game tạo sức hút rầm rộ ở nước ta có lẽ nên tính từ thủa máy điện tử 4 nút (FamiCom, SNES) bắt đầu thịnh hành, theo sau là trào lưu chơi game console, rồi mới đây là game trực tuyến. Tôi cũng vậy! Đam mê phiêu lưu như anh chàng thợ sửa ống nước Mario đi cứu công chúa, tôi cũng mê các nhân vật, các màn chơi .v.v... nói chung là tôi yêu trò chơi ruột của mình. Ai cũng thế mà, phải không? Từ dạo biết đến anh chàng thợ sửa ống nước vui tính này đến giờ cũng gần 20 năm, mới đây lúc rảnh rang ngồi chơi thử một trò chơi có tên gọi khá nhộn là SuperCow. Trong vai một chú bò vui nhộn phiêu lưu giải cứu các đồng bạn trong nông trại của mình,

GAME "NHÁI" GAME
bắt chước & tiến hóa



Tác giả bài viết này chia sẻ suy nghĩ về game nhái (clone) và sự tiến hóa của các "clone" để trở thành thể loại.

tôi cũng nhảy lên thu thập các phần thưởng là các đồng vàng và châu báu, và cũng nhảy lên giẫm các địch thủ của mình để tiêu diệt hoặc vượt qua chúng. Hệt như những gì ngày xưa Mario đã làm trên đường đi cứu công chúa. Rồi đến một trò chơi khác là Jumping Jack, nhân vật chính Jack cũng tìm đường giải cứu gia đình mình khỏi tay ác quỷ. Cốt truyện có hơi khác nhưng chúng luôn làm cho tôi có cảm giác đang chơi lại game Super Mario thủa nào. 2 game ra sau rõ ràng là phỏng theo, copy ý tưởng của game Mario mà chúng ta hay gọi là nhái, là "clone". Trong thể loại bắn súng, trò chơi Wolfenstein 3D ra trước và tương đối thành công, nhưng với nhiều người không biết vẫn coi nó như một game "nhái" Doom như nhiều game khác thời kỳ này, lý do vì Doom quá xuất sắc và đột phá và thời kỳ đó. Mãi đến khi Quake xuất hiện, khái niệm game "nhái" Doom mới biến mất, và thay vào đó chúng ta có một khái niệm mới: dòng game bắn súng góc nhìn người thứ nhất - FPS.

Trong giới game thủ có thuật ngữ là trò chơi dạng Bảo Vệ Tháp Canh - Tower Defense. Nó là một nhánh của dòng game chiến lược thời gian thực RTS, mục đích là ngăn cản quân thù xâm phạm lãnh thổ bằng cách xây các tháp canh để bắn ngăn chặn chúng (http://en.wikipedia.org/wiki/Tower_Defense). Khởi đầu của dòng game này là trò Rampart của hãng Atari trên hệ game thùng năm 1990, sau đó dòng game này có những đại diện xuất sắc khác như Warcraft Dota, Savage Moon. Một trong những đại diện mới nhất dòng này là Plants vs. Zombie của Pop Cap ra lò năm nay. Minh chứng rõ ràng của việc chuyển từ các trò chơi "nhái" ý tưởng bảo vệ tháp canh thành dòng game cùng tên. Các game ra sau có bắt chước ý tưởng, khái niệm của người tiền nhiệm hay không? Câu trả lời là có, nhưng một khi ý tưởng sau khi copy được nhào nặn, phát triển đủ tầm, nó không còn là "nhái" hay "bắt chước" nữa mà có thể có được dấu ấn của riêng mình. Nhưng khi nào thì cái ý tưởng đã nhào nặn và phát triển đó được số đông chấp nhận không gán mác "nhái" nữa mà trở thành một phần của dòng game?

Nhái hay không nhái?

Một nhà phát triển đang làm một game trên iPhone mà game này bị ảnh hưởng rõ rệt từ một game trước đó. Game tiền bối kia đã có một hoặc hai bản sao tương tự rồi, nhưng chúng không đủ sức hút để vượt qua người đi trước. "Vậy làm thế nào để tôi biết được rằng game mình làm ra sẽ không bị coi là nhái?". Câu trả lời có từ những ví dụ dưới đây.

BeJeweled chịu ảnh hưởng của game giải đố dạng "tìm hình khối giống nhau" (matching) như Columns. Tuy nhiên, nó không còn là một game "nhái" ý tưởng đơn thuần nữa mà giờ đây đã là một trong những thành viên nổi tiếng nhất của dòng game "ba món giống nhau" (match-three) phổ biến cùng với đại diện đình đám là trò PuzzleQuest. Game Aatro Pop của Pop Cap là một sự lặp lại thành công ý tưởng của game Magical Drop do hãng Data East sản xuất. Cùng sử dụng cách chơi là chọn ra các viên bi cùng màu trong một cái giếng, sắp xếp chúng lại thành từng nhóm 3 viên để loại bỏ chúng, nhưng Pop Cap đưa thêm vào các vũ khí, phần thưởng (powerup) và đưa vào khung nền vũ trụ thay cho cái giếng đơn điệu. Hãng phát triển Magical Drop là Data East cũng không làm thêm game nào cùng thể loại, vậy thì ai quan tâm đến việc Pop Cap làm thêm các game dựa trên khái niệm vẫn còn được ưa thích này? Thêm nữa, một game khác trên điện thoại là Critter Crunch, thoạt nhìn thì giống hệt Magical Drop, nhưng có thay đổi cách thức xếp chuỗi và quả thực điều đó làm cho nó trở nên gần như khác hoàn toàn.

Trong ví dụ khác, hãy so sánh game Zuma (cũng của Pop Cap) và game Puzz Loop (do Michell Corp sản xuất). Ở đây, sự khác biệt duy nhất là các màn chơi, còn cách chơi hầu như không thay đổi hoặc nâng cấp gì so với hai phiên bản Puzz Loop đã có. Trường hợp này có lẽ nên gọi là ""nhái". Vì kể cả khi chuyển từ hệ game thùng lên PC (hoặc các hệ máy khác), cảm giác trò chơi này vẫn không có gì khác biệt. Quay trở lại với trò chơi mà nhà phát triển kia đang làm, nó có lẽ sẽ giống với tiền bối của nó mà tôi đã đề cập ở trên. Mặc dù các platform, nhân vật, cách điều khiển hoàn toàn khác biệt, nhưng khái niệm cốt lõi của

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN tiết kiệm 25%
Chỉ cần 1 cú click chuột
Hoặc điện thoại đến số
Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1)
Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1)
thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG
pcworld.com.vn/datbao
HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011
Miền Nam : (08) 3930 2120
TGVT-PCW - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
• Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) • ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển
TGVT-PCW B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
• Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) • ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển
Thế Giới Game - Game và Giải Trí
• Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) • ~~168.000đ~~ → 126.000đ/12tháng/quyển
Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229
NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tạp chí Thế Giới Vi Tính
007.1.00.007837.1
• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 36.000đ/12tháng/quyển.

nó vẫn giống với ý tưởng của game tiền bối kia, vậy thì nên gọi game đó là gì? Nhái hay không nhái?

Ranh giới nằm ở đâu? Phát triển đến mức độ nào thì đủ để không bị gọi là "nhái" mà vẫn giữ được cái hồn của dòng game? Chúng ta không thể bỏ Tetris, Sokoban, Sudoku và BeJeweled vào cùng 1 rọ được mặc dù đều là game giải đố (puzzle). Hãy phân chúng vào loại puzzle xếp gạch, puzzle hành động, puzzle động não hay là match-three puzzle thì chính xác hơn.

Sokoban (một game mà bạn phải xếp hộp vào các ô quy định) là một ví dụ thú vị vì hầu hết các game dựa trên khái niệm này đều thực sự là "nhái". Chúng để tên Sokoban trên tiêu đề và dùng lại các màn chơi của Sokoban. Những game cho thấy sự khác biệt là Chip Challenge và Boulder Dash, hai game này cố gắng thoát khỏi cái sự "nhái" bằng cách thêm vào các khung cảnh và kết thúc khác đi.

Lại có một loại trò chơi mà dòng game lại dùng chính chúng để đặt tên cho mình như Grand Theft Auto (GTA). Trước đó, game có cách chơi mở đã có từ lâu, khái niệm game hộp cát (sandbox game) đã từng được sử dụng cho các game khác từ trước như SimCity chứ không phải là GTA. Nhưng sau khi GTA-III phát hành, gần như các game nào có thành phần hay cách chơi tương tự đều bị gọi là game-giống-GTA, và trên một khía cạnh nào đó, điều đó đúng. Có thể phần nào là do giới truyền thông gieo vào khái niệm đó qua việc họ cứ ra rả "giống GTA quá". Nhưng cũng không trách họ được vì họ luôn chỉ muốn so sánh mọi thứ với cái được coi là đỉnh cao chuẩn mực.

Cảm giác về game "nhái"

Trong trường hợp trò chơi mà nhà thiết kế kia đang làm, khái niệm gốc đưa ra khá đơn giản. Tôi nghĩ đây là mấu chốt của vấn đề. Có vẻ như là khái niệm gốc càng đơn giản hoặc càng ít ý tưởng trong lõi của trò chơi thì càng dễ bị coi là "nhái". Nhưng tất nhiên, chúng ta không thể coi loạt game Madden và NCAA là "nhái" của nhau được cho dù chúng cùng lấy khái niệm gốc là chơi bóng bầu dục. Ngoài ra còn vấn đề ngữ nghĩa, sự phát triển tiến hóa của game và cảm giác mà nó mang lại. Nếu một trò chơi mang lại cảm giác rằng nó quá giống một trò chơi khác, nó sẽ bị gọi là "nhái". Còn nếu đội ngũ thiết kế của nó làm cho nó khác biệt và nhiều ưu điểm hơn là khái niệm của trò chơi ban đầu, những trò chơi như thế sẽ góp phần tạo ra được một dòng game.

Hãy chờ xem các sản phẩm game thuần Việt sắp ra mắt sẽ là một gương mặt đột phá của dòng game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi hay bị gán cho mác "nhái"? Hy vọng sẽ có những trò chơi "Vietnamese RPG" (nhập vai kiểu Việt Nam) bên cạnh những Western RPG (nhập vai kiểu phương Tây) hay Japanese RPG (nhập vai kiểu Nhật).

QUANG PHẠM tổng hợp

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:** pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:** http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

BIRDY 33
DEC - Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh 62, 63
DECO - Công Ty CP Công Nghệ và Dịch Vụ Trực Tuyến ..... Bìa 3, 36, 37
GAMES CENTER 8
HALO ..... Bìa 2
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 61
INTEL 9
MIMI 13
REXONA 7
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VIETTEL - Công Ty Viễn Thông 45
VINAGAME 29
VINAPHONE 75
VNPT 1
WESTERN DIGITAL 81
XGAME - Cửa hàng Xgame 6

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

PS3-SLIM

Sản Phẩm Mới

HDD 120GB
- Chứa hơn 10 Phim HD
- Nhanh hơn... lưu trữ nhiều hơn

PS3 Slim đầu tiên tại Việt Nam

Chương trình khuyến mãi mua PS3 Slim tặng dây HDMI trị giá 150.000 đ

TẶNG Dây HDMI 150.000đ

XBOX360 Arcade

Jasper2
HDMI Port

TẶNG 5 GAME

PLAYSTATION 2.

Tư vấn & Cung cấp cho các hộ kinh doanh mở phòng game PS3, XBox360.

XBOX360 Elite Jasper

Hàng Mới

HDD 120GB
HDMI Port

TẶNG 3 GAME

TẶNG 40 GAME

DSi

Mua trọn bộ R4+2GB

Đặt hàng ngay!
Có Hàng
Ngày 01/10/09
Call: 39141494

Sản Phẩm Mới

PSP-GO 16GB

TẶNG 40 GAME

DSi Lite

Mua trọn bộ R4+2GB

PSP 3000

Phiên Bản Mới Nhất

TẶNG Thẻ 1GB mở khóa kèm theo

WII

Phiên Bản Tiếng Anh

TẶNG 5 GAME

HALO SHOP

www.haloshop.vn

82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 3914 1494 - 3821 8361
Email: sales@haloshop.vn

http://colong.vn
Cổ Long
online
Thêm một người bạn
Có vạn niềm vui
Bạn sẽ không cô đơn !
Mở cửa Thương Thành
Nhanh tay mua sắm
01/09
Huyền ảo, mỹ lệ, lạc thú
Cổ Long Online
DECO
ONLINE ENTERTAINMENT
9you
.COM
gameone
DECO, 9you, Gameone hợp tác phát hành tại Việt Nam

GIGABYTE™

GPU GAUNTLET™ Sorting

- Hiệu năng mở rộng tối đa
- Hiệu quả tản nhiệt được tối ưu
- Cấp nguồn được tối ưu

Unique Technology from GIGABYTE
Ultra Durable™ VGA
2oz Copper PCB
Japanese Solid Capacitor
Tier 1 Samsung / Hynix memory
Ferrite Core(Metal) Choke
Lower RDS(on) Mosfet

10%-30% Khả năng ép xung

10%-30% Thất thoát điện năng

5%-10% Nhiệt độ GPU

HIỆU NĂNG HÀNG ĐẦU, TỐC ĐỘ KINH KHỦNG, LINH KIỆN CỰC TỐT

GV-N26SO-896I

Super OverClock series
GPU Gauntlet™ Sorting technology

> GIGABYTE Ultra Durable VGA technology
> GeForce GTX 260 GPU
> 896MB / 448-bit / GDDR3 memory
> DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
> Supports NVIDIA PhysX
> Features Dual Link DVI-I / D-sub / native HDMI

GV-N275SO-18I

Super OverClock series
GPU Gauntlet™ Sorting technology

> GIGABYTE Ultra Durable VGA technology
> GeForce GTX 275 GPU
> 1792 MB / 448-bit / GDDR3 memory
> DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
> Supports NVIDIA PhysX
> Features Dual Link DVI-I / D-sub / native HDMI

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:		Greentek	08 39252549	QUI NHƠN:		Toshiba	050 3857585
Nguyễn Hoàng	08 39203404	Thiên Phúc	08 39255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 3822803	TIỀN GIANG:	
Vi tính Phong Vũ	08 39330186	Thiên Long	08 39255551	Bảo Châu	056 3828199	TGN	073 3885885
Thành Nhân	08 39250259	Lê Phụng	08 39290607	NHA TRANG:		CẦN THƠ:	
Sáng Tạo	08 39255406	ĐÀ NẴNG:		Tin Hưng	058 3825081	Á Châu	071 3832022
Hợp Nhất	08 39252367	Viticor	0511 3871838	Tin Học Nha Trang	058 3810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 3832875
Nova	08 39253863	GCC Đà Nẵng	0511 3653060	Sao Kim Nha Trang	058 3510885	SÓC TRĂNG:	
Compro	08 39250448	QUẢNG NGÃI:		DACLAK:		Dũng Kiều	079 3821997
Hoàn Long	08 39250898	MHQ	055 3825894	Quang Anh	050 3815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.